
XBOX銷量不振被迫減價求全？！
GAME
PLAYERS 遊戲誌 VOL. 031
THE CHOICE OF SERIOUS & PROFESSIONAL GAMERS
2002.04.10
www.gameplayers.com.hk
HK$25
專題特集
SCE社長
久多良木健
談完全
網絡世界
速報！
下半年度RPG大作
STAR OCEAN 3 Till the End of Time
保證資料最齊全
超級機械人大戰IMPACT
解開「支援效果」之秘密
FIRE EMBLEM 封印之劍
其他攻略內容
WILD ARMS ADVANCE 3rd
XENOSAGA EPISODE I ~力之意志~
鬼武者2
GRANDIA XTREME
砌機、操作技巧、任務攻略、隱藏要素全公開！
ARMORED CORE 3
© 1997-2002 FromSoftware, Inc

對抗WINTEL勢力新陣營



TEXT：寒武紀

繼去年發表「Cell」處理器開發計劃之後，Sony/Sony Computer Entertainment (SCE)、東芝以及IBM於4月2日再發表了有關共同合作開發次代半導體技術的協議。

在該協議之下，三間公司將會共享所有有關的開發成果。Sony及東芝將能夠獲得IBM所持有的革新半導體技術，而IBM則能夠借助兩家家電雙雄之力，將旗下半導體技術推廣至現時仍然以高速發展的數碼家電市場。

三家公司之間有著明顯的互利關係，建立合作伙伴關係將是三者達致其各自目標的必要條件。除此之外，更加耐人尋味的是，三公司所組成的聯合陣營，有著強烈反抗由微軟及英特爾所主導的運作系統 (Windows系統) 及處理器 (Pentium處理器) 市場的意味。IBM過去三年間一直謀求將旗下晶片產品推廣至家電市場，亦獲得了一定的成果，我們亦知道任天堂的次世代主機Gamecube亦是採用了基於IBM PowerPC技術而設計的中央處理器。除此之外，IBM又將其低耗電量晶片技術推廣至手提電話之用。

IBM的動機是非常明顯的，現時PC市場的前景仍然有許多不明朗因素，甚至有人認為今天的Desktop PC將會被淘汰 (SCE社長久多良木健是其中一個持有此種見解的人物，見本期關久多良木社長的訪問)。半導體技術開發商已意識到自己的未來再不能夠完全依賴舊有的PC市場，將晶片技術植入各種移動設備 (手機、Notebook) 以及其他家庭電器產品成為了其中一個可見的出路。有人認為這亦是微軟參入遊戲機市場的最大動機之一。

另一方面，對於Sony而言，東芝亦是晶片供應商之一。過去Sony已經與東芝合作過開發PS2的中央處理器Emotion Engine。雖然兩間公司成功研發了機能強大的處理器組件，但其對半導體的設計以至其在SOC技術 (system-on-a-chip) 上所累積的經驗，對於IBM所擁有的半導體技術起著補充的作用。

Sony是現時世界上輸入晶片量最高的一家公司，對於IBM而言，再也沒有比其更適合的合作伙伴。今後IBM在家電市場所扮演的角色將是最值的注視的地方之一。

正如IBM微電子半導體開發部副社長Bijan Davari所言：「今次的合作計劃，是一個最尖端技術的用家以及最尖端技術的生廠商的結合，再沒有比此更強的聯盟了。」

Sony與IBM所組成的聯盟，成為了挑戰微軟及Intel勢力的一個強力陣營。PC市場不振，未來的數碼家電市場將成為半導體技術開發商以及運作系統 (operating system) 的新的進攻目標。





GAMEPLAYERS MAGAZINE

CONTENTS

GAMEPLAYERS
VOL.031
2002年3月27日
每本港幣25元

must read

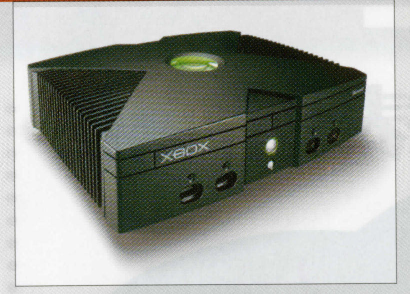


VOL.031
volume.031.10.4.2002

遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

FEATURES



XBOX銷量不振被迫減價求全？！



解開「支援效果」之秘密

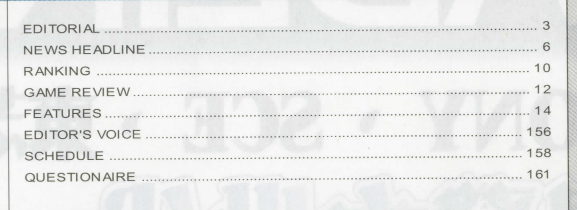


下半年度RPG大作



新開設讀者參與區

DEPARTMENTS



NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

HOW TO WIN

OTHER

GAME INDEX

PlayStation

PlayStation 2

Dreamcast

GAMECUBE

XBOX

GAME BOY ADVANCE

GAME PLAYERS

出版：Gameplayers.com Ltd.
地址：香港灣仔皇后大道東88號堅雄商業大廈十四樓1401室
電話：2380-2223 傳真：2866-6783

總編輯Chief editor／
時雨〉ianmak@gameplayers.com.hk
執行編輯／
寒武紀〉ronald@gameplayers.com.hk
赤目黑龍〉bd@gameplayers.com.hk
編輯Editor／
MARKS〉marks@gameplayers.com.hk
AINHO〉ainho@gameplayers.com.hk
KACHUN〉kachun@gameplayers.com.hk
Sugi〉sugihara@gameplayers.com.hk、馬高〉
排版Artist／
峰、小云、Jeff、Winsy、Rocky、聰、JoJoCAT
封面Cover design／
峰
電子書版本／
.子濃
市務經理Market executive／
Christine Lam

電腦分色／Red star graphic printing、EPS Production
印刷／合時印刷有限公司
發行／德強記書報社 地址：九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話：2720-8888

IBM、SONY、SCE、東芝發表合作關係

合力開發次世代新型處理晶片

IBM、Sony、Sony Computer Entertainment (SCE) 及東芝四月二日發表聯合公佈，四間公司將會共同開發次世代半導體技術，目標是開發能夠應用至由各種數碼家庭電器以至超級電腦等廣泛產品、高性能同時低電力消耗量的晶片技術。有關的技術亦將會四間公司以2005年為目標而開發的PS2後繼主機PS3處理器Cell的其中一個環節。

根據有關的宣佈，四間公司將會於未來四年間投資數以億計美元，研發能夠利用300毫米的晶圓 (註1)，再使用0.05微米製程技術所生產最尖端的晶片生產技術，有關的開發成果將會應用於一種集合處理器、記憶體以至通信機能的綜合型晶片上。

現時大部份數碼設備所使用的設計架構，均將中央處理器及記憶體等機能均有系統內的不同組件所負責，這些不同組件在資料傳送時由於在距離上以及傳送管道的頻寬往往成為了減低系統效能的瓶頸位置，而今次新公佈的開發計劃正式針對這個問題，四間公司希望能夠開發一種能夠將整個系統晶片化 (system-on-chip) 的晶片技術，讓晶片能夠內置處理器及記憶體機能的晶片技術。

而四間公司所開發的晶片技術將會應用於PS2的下一代主機PS3上。PS3將會是針對未來高速網絡時代的家庭娛樂主機產品。而除了PS3之外，同技術亦會應用於其他數碼家電上。

IBM、SCEI、東芝三間公司去年已經對外發表過會合作研發0.1微米製程技術，今次宣佈意味著三間公司之間的合作關係將會進一步強化。

PS2中央處理器與圖像處理器將一體化

另外，Sony Computer Entertainment (SCE) 代表取締役社長久多良木健接受日本《日經微電子技術》訪問時表示，現時Playstation 2內的兩個主要組件，中央處理器「Emotion Engine」(EE) 以及圖像處理器「Graphic Synthesizer」(GS) 將會在未來進行一體化，並會以0.13微米制程進行有關的生產工作。

據久多良木社長表示，位於日本長崎的生產線每年正以每年三次的速度縮小PS2內主要半導體組件的生產制程。久多良木未有透露EE及GS正式一體化的確實時間，只表示EE及GS將會由一顆以0.13微米制程所生產的單一晶片所代替。





[註1] 晶圓 (wafer)：製造晶片的材料，每塊數英吋直徑大小的晶圓，經過複雜的化學和電子過程處理(製程)後，布設成多層精細的電子線路。每塊晶圓上可翻製出數以百計的相同晶片。

製造晶片的材料，經由複雜的化學與電子處理後，於晶圓表面造成晶片電子線路，再切割下包裝。

[註2] 製程: 指製造處理器時，如果處理器的兩條電路之間的距離為0.18次微米，而一次微米就是10-9米。讓微處理器的速度加快，最快速而直接的方法，就是在同樣大小的體積中放入更多的電晶體。因此，製程中的電路距離越短，表示能塞入的電晶體愈多。

而且，縮短電晶體之間的距離後，不需要太高的電壓就可以讓兩個電晶體間產生不同的電位差，用的電壓小，產生的熱量也小，就不會發生電子游離現象。

次世代主機
減價戰一觸即發

PS2、GC、Xbox三部主機已經推出了一段時間，主機生產商亦是時候為旗下主機在市場上的走勢進行評估，並進一步定立未來的銷售策略。而最近便有許多消息指出，三部主機將很有可能在可見的將來展開減價戰。

其中尤以Xbox所面對的減格壓力最大。Xbox在日本推出之後，銷售情況一直不理想。根據日本市場調查公司Media Create所公佈的數字顯示，在3月25日至3月31日的一個星期裡，Xbox在日本全國的銷量只有4000多部，數字自然不能與一直保持強勢的PS2 (10萬部) 相提並論，銷量更是比不上任天堂的兩部遊戲主機GC (2萬5千部部) 以及GBA (5萬7千部)。Xbox自2月22日推出至今已經有一個多月，至3月下旬為止的6個時星期總銷量約為19萬部左右，數字比微軟推出的第一批Xbox數量25萬部更少，亦即現時市場內積壓的Xbox存貨約為6萬部。

一位分析家表示「今天我們講的家庭用遊戲機指的是PS2，一般 [日本] 的投者並不太關心Xbox這部主機。」

Xbox銷售不振，原因除了是主機缺乏具號召力的遊戲作品之外，較早前被傳媒大肆報導有關其DVD碟盤設計出現問題並可能會刮花使用中的軟件的消息，相信亦打擊了消費者購買Xbox的意欲，其後更有部份日本大型連銷店宣佈停止出售Xbox。亦有零售商發言人指出，事件令不少有興趣購買Xbox的消費者改持觀望態度，希望等待市場上的Xbox主機設計穩定下來之後才考慮購買Xbox。雖然其後微軟已宣佈會提供免費修理服務，但事件發售之後直到3月尾為止總共售出的Xbox數目只有6萬多部，數字是Xbox推出售3天銷量 (12萬4千部) 的一半。



XBOX 五月減一萬日圓

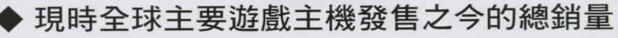
現時Xbox在日本國內的售價為3萬4800日圓，較PS2的2萬9800日圓以及GC的2萬5000日圓為高，要改善Xbox在日本國內的銷售情況，減價是其中一個可能的選擇。有分析員表示「微軟可能有需要在5月份將Xbox的售調低一萬日圓。」

事實上，現時亦可以看到微軟及SCE正積極謀求降低旗下主機的生產成本，為未來主機降價舖路。

2000年推出的PS2，一直以來都是由位於日本國內的SCE屬下廠房進行有關的生產工作，但SCE的發言人表示，現時SCE方面正與生產成本較低位於中國及台灣的委託生產工司接觸，並打算將部份PS2主機的生廠工序交由這些公司負責。SCE方面未有就委託日本國外公司生產PS2的詳情發表過任何公佈，該位發言人亦不肯透露任何在中台兩地生產的PS2的數目以及所生產的主機的出口國家等資料。

另一方面，微軟亦已經與第二間生產公司，由台灣的Acer公司分斥出來的Wistron簽定協議，不過現時未知Wistron會於何時開始有關的生產工作。現時微軟Xbox的生產工作交由新加坡公司Flextronics International位於墨西哥及匈牙利的廠房負責生產。

兩間公司種種對外委託生產工作的舉動，再加上GC的開發商任天堂，有分析員便認為未來將可能爆發一場遊戲主機史上最激烈的減價戰。



◆ 現時全球主要遊戲主機發售之今的總銷量

主機	總銷量
PLAYSTATION	9000 萬部
NINTENDO 64	3500 萬部
PLAYSTATION 2	2600 萬部
XBOX	250 萬部
GAMECUBE	250 萬部

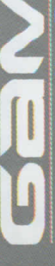
(資料來源：SONY 、DFC INTELLIGENCE 、SOUNDVIEW TECHNOLOGY GROUP)

雖然Xbox的銷量欠佳，但微軟方面表示不會放棄在本財政年度 (至本年6月30日為止) 內「在全球售出450萬至600萬部Xbox」的目標。

不過，有分析員認為，現時微軟最重要的工作是籌備本年年尾的聖誕黃金檔期的促銷計劃，而減價便是其中一個提高銷量的方法之一。日本Deutsche Bank一位分析員預計：「遊戲市場將會出現一場少見的減價戰。」

美國市場調查公司SoundView Technology Group分析員估計：「假如在聖誕黃金檔期期間將Xbox的價格減低，2002年完結前Xbox在全球的銷量可達850萬部。」現時微軟不肯透露是否有減價的計劃，而SCE及任天堂美國方面的負責人則表示現時未有任何減價計劃。

不鄗A除了售價之外，不少業界人士都相信，微軟更需要的是具吸引力的遊戲作品。



GC 版 PSO 網絡 六月進入測試階段 任天堂對網絡遊戲仍表審慎



◆ GC 版PSO

任天堂3月28日舉行了一個戰略說明會，席上任天堂經營企劃室長岩田聰談及了任天堂對網絡遊戲的態度。

岩田表示:「挑戰新嘗試是非常重要的事，但將新嘗試等同於網絡遊戲卻是不適的。」雖然網絡遊戲雖然是今天其中一個最熱門的遊戲發展新趨勢，但岩田在說明會上表達了任天堂對網絡遊戲的一貫「保持距離」的立場。

除了岩田之外，著名遊戲創作人任天堂情報開發本部長宮本茂亦有出席該次說明會，宮本在席上發言時表示「網絡遊戲只不過是其中一個選擇。在網絡業務上勝出的可能只有一個人，哪麼其他失敗了的又能怎辦呢?」宮本又指出:「當一款網絡遊戲投入服務時總是非常 動，但當要撤出業務時卻沒有人敢說半句話。遊戲創作人不應老是想著要消費者每月給你們繳費。」宮本表達了其對網絡遊戲的審慎態度。

至於其他國家方面，企劃室長岩田表示「不同國家對於同一件事物都有不同的熱烈情度。」他指出較早前在法國舉行的同類型說明會上，在場的記者亦沒有問及任何有關網絡遊戲的問題。

雖然任天堂一早已經公佈了GC專用Modem及寬頻接駁器等周邊設備，但有關設備的正式發售日以至售價卻一直未定。相對之下，PS2的網絡服務已宣佈將於本年4月投入服務，而微軟亦打算於本年5月舉行的E3上公佈有關Xbox網絡計劃的詳情。宮本又補充說「網絡遊戲的重點在於溝通，而我們已經有這方面的遊戲軟件了。」

雖然任天堂的領導層不斷強調不能夠草率投入網絡遊戲服務，但另一邊廂由世嘉所開發的GC版《Phantasy Star Online Episode 1 & 2》(下簡稱PSOE) 在日本方面將於4月30日接受玩預訂，所有預約者更可以獲得體驗版遊戲一套，玩家利用體驗版將能夠參與世嘉預定於本年5月31 開始至6月30日為止持續一個月的PSOE 網絡測式工作。

售價方面，PSOE遊戲軟件售價為6,800日圓，遊戲連GC專用Modem一套售價為9,800日圓，而遊戲連Modem 連GC專用新型手掣鍵盤一套售價即為16,600日圓。而網絡收費方面，使用PSOE 網絡服務月費為600 日圓 (約40港元)，一次過購入三個月的網絡使用權費用為1,500日圓 (約100港元)。

《Phantasy Star Online》首先於2000年12月推出DC版，是首款遊戲主機用多人網絡RPG遊戲。GC版將會是去年6月推出的《Phantasy Star Online Ver.2》的強化版，並增加了森林、海岸等新版圖，並且增加了多款新角色、武器以及四分割畫面等新功能。

◆ GC 專用同時具備鍵盤及手掣功能的控制器



◆ 小島秀夫

小島秀夫新作 2004年於GC上登場

Konami 表示，在5月於舉行本年度的美國最大型電子娛樂展 Electronic Entertainment Expo (E3) 上，將會正式公佈MGS系列遊戲製作人小島秀夫的最新作品，一款開發代號為Eclipse 的GC遊戲作品。

這亦是小島秀夫相隔多年之後再一次在任天堂的主機上開發遊戲，小島曾經表示過，他繼MGS2之後的下一款遊戲，將會是一款以「父與子」作為主題的遊戲作品，而Eclipse 則是這款遊戲的開發代號。Konami 方面的發言人 Yugatabi Kidenmi 表示:「Eclipse 是一款以『遺產』『命運』為主題的遊戲作品，故事內容關乎一個人如何努力希望超越他的父親，否則的話便只能活在他的陰影之下。在很大程度下，這款遊戲是由小島的兒子給小島的靈感而設計出來的遊戲。這亦是有關小島如何超越他自己的遊戲。你可能會問在GC上推出是否意味著這款遊戲是一款給小孩子玩的遊戲，答案是Eclipse 將會保持小島的過去作品中的嚴肅及智慧。」

Eclipse 預定於2004年推出，而在本年5月舉行的E3展上，Konami 將會正式公佈有關的開發計劃。

美廠商成功開發 GBA專用藍芽無線技術接駁器



美國無線通信機器製造商X-traFun, Inc宣佈，已經成功開發出一部可供GB及GBA專用的藍芽技術(註3)接駁器。

據開發商方面表示，使用了接駁器之後，GB/GBA將可成為一個本地無線網絡的中端，而該接駁器最多可支援7部GB/GBA所構建的網絡，而當成功建立網絡系統之後，用戶除了可以進行連線遊戲之外，更可以接駁至互聯網並進行例如發送及接收電子郵件、下載遊戲軟件及電子書籍等活動。家長更可以發送訊息給家中的孩子。

今次成功開發的藍芽技術接駁器內置藍芽組件、微處理器以及Flash EEPROM，雖然開發商並未公佈接駁器的售格，但表示格價將會與一部普通的GB/GBA遊戲軟件相若。接駁器將於本年夏季首先在美國推出，日後亦會在其他國家推出。

註3: 藍芽無線技術是於1994年成功開發的一種無線電傳輸工具的技術，其目標在於打破由於電子通訊設備規格不統一，障礙設備之間進行資料傳送的限制。由於藍芽採用了開放平台，所有使用了藍芽技術的電子產品，諸如個人電腦、手提電話、掌上型電腦、打印機等，都可以透過藍芽外加接駁器而連接在一起，並透過無線通信共享資源。

藍芽技術的通信頻率為2.45GHz，此頻率為免費、免申請，全球都共通且不受法律規定限制。現時藍芽技術的傳輸速率為432Kbps到21Kbps不等，未來計劃可達2Mbbs。目前已有超過1,200家公司公開支持此技術，並使其成為了無線通信的主要標準之一。





◆ 由 X-traFun, Inc 所開發的 GB/GBA 專用藍芽無線技術接駁器



HK RANKING 香港銷售榜

DREAM RANKING >>

NO. 1 超級機械人大戰IMPACT
本地售價：普通版 $400/ 限定版 $480
●PS2 ●BANPRESTO ●SLG ●7980 日圓●2002 年 3 月 28 日

NO. 2 Kingdom Hearts
本地售價：日版 $360
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●6800 日圓●2002 年 3 月 28 日

NO. 3 櫻大戰 4~ 戀愛少女 ~
本地售價：普通版 $350
●DC ●SEGA ●AVG ●6800 日圓●2002 年 3 月 21 日

NO. 4 4 BIO HAZARD
●GC ●CAPCOM ●ACT ●6800 日圓●2002 年 3 月 22 日 本地售價：$340

NO.5 鬼武者 2
●PS2 ●CAPCOM ●ACT ●6800 日圓 ●2002 年 3 月 7 日 ●行版 $290

NO.6 鐵拳 4
●PS2 ●NAMCO ●FIG ●6800 日圓● 2002 年 3 月 28 日 ●行版 $320

NO.7 FIRE EMBLEM 封印之劍
●GBA ●Nintendo ●SRPG ●4800 日圓● 2002 年 3 月 20 日 ●行版 $280

NO.8 WILD ARMS ADVANCED 3rd
●PS2 ●SCE ●RPG ●5800 日圓● 2002 年 3 月 14 日 ●行版 $298

NO.9 灣岸 MIDNIGHT
●PS2●元氣●RAC●6800日圓●2002 年 3 月 28 日 ●$360

NO.10 ALPINE RACER 3
●PS2 ●NAMCO ●SPT ●6800 日圓 ●2002 年 3 月 28 日 ●$350



JP RANKING 日本銷售榜

DREAM RANKING >>

NO. 1 Kingdom Hearts
本週銷量：415910
累積銷量：415910
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●6800 日圓●2002 年 3 月 28 日

NO. 2 超級機械人大戰IMPACT
本週銷量：394508
累積銷量：394508
●PS2 ●BANPRESTO ●SLG ●7980 日圓●2002 年 3 月 28 日

NO. 3 鐵拳 4
本週銷量：181528
累積銷量：181528
●PS2 ●NAMCO ●FIG ●6800 日圓●2002 年 3 月 28 日

NO. 4 FIRE EMBLEM 封印之劍
●GBA ●Nintendo ●SRPG ●4800 日圓●2002 年 3 月 20 日●本週銷量：101800 ●累積銷量：101800

NO.5 From TV animation ONE PEACE GRAND BATTLE!2
●PS ●KONAMI ●FIG ●5800 日圓●2002 年 3 月 20 日●本週銷量：41573 ●累積銷量：287651

NO.6 創造職業球會 2002
●PS2 ●SEGA ●SLG ●6800 日圓●2002 年 3 月 7 日●本週銷量：38874 ●累積銷量：404495

NO.7 POWER PRO 君POCKET 4
●GBA ●KONAMI ●SPT ●5800 日圓●2002 年 3 月 20 日●本週銷量：33575 ●累積銷量：115350

NO.8 鬼武者 2
●PS2 ●CAPCOM ●ACT ●6800 日圓●2002 年 3 月 7 日●本週銷量：30905 ●累積銷量：883271

NO.9 BIO HAZARD
●GC ●CAPCOM ●ACT ●6800 日圓●2002 年 3 月 22 日●本週銷量：30300 ●累積銷量：134444

NO.10 SISTER PRINCESS PRIMIUM EDITION
●DC●MEDIA WORKS●AVG●9800日圓●2002 年3月28日●本週銷量：26661 ●累積銷量：26661



香港讀者期待榜 HK READER RANKING

DREAM RANKING >>

NO. 1 FINAL FANTASY XI Online
雙週票數：22
累積票數：116
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●7800 日圓●2002 年 5 月 16 日

NO. 2 Star Ocean 3 Till The End of Time
雙週票數：20
累積票數：42
●PS2 ●ENIX ●RPG ●價格未定●發售日未定

NO. 3 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6
雙週票數：12
累積票數：13
●PS2 ●KONAMI ●SPT ●6800 日圓●2002 年 4 月 25 日

NO.4 捉馬騮 2
●PS2 ●SCEI ●ACT ●價格未定●發售日未定●雙週票數：3 ●累積票數：3

NO.5 HALO
●Xbox●Microsoft●AVG●6800日圓●2002 年 4 月 25 日●雙週票數：1 ●累積票數：1



日本讀者期待榜 JP READER RANKING

DREAM RANKING >>

NO. 1 FINAL FANTASY XI Online
2306 票
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●7800 日圓●2002 年 5 月 16 日

NO. 2 STAR OCEAN 3 ~Till The End Of Time~
1330 票
●PS2 ●ENIX ●RPG ●價格未定●發售日未定

NO. 3 Super Mario Sunshine
1134 票
●GC ●Nintendo ●ACT ●6800 日圓●2002 年 7 月 19 日

NO.4 撒爾達傳說 GC (暫稱)
●GC ●Nintendo ●ARPG ●價格未定 ●2002 年年末●1039 票

NO.5 Bio Hazard Zero
●GC ●CAPCOM ●AVG ●價格未定● 發售日未定●954 票





齊投票・齊參與！

現在，只要填妥下方的表格，寄往「香港灣仔皇后大道東 80 號 堅雄商業大廈1401 室」，信封面註明「GPM RANKING」，便可為最心愛、最期待的遊戲投下一票。不要猶疑了，大家踴躍寄信來投票吧！

香港讀者投票表格（不接受影印本）

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿＿＿

身份證 / 護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿ 電話：＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

日本人眼中的Xbox如何那樣，相信大家早已知道。上期談到Xbox在日本慘敗收場，難度註定要失敗？非也，最近美國方面Microsoft就發表一單報導，榮獲美國Academy of Interactive Arts & Sciences全年最優秀遊戲獎的「HALO: Combat Evolved」，在昨年11月15日推出當天至今的短短4個月，銷量已突破100萬大關。硬件方面，Xbox在推出後的4個月間，現在獲得主機銷售排行榜的第二位，比較同時期其他主機的銷售資料，Xbox就比PlayStation2上升了25個百分點，而「HALO」這款遊戲快將於4月25日推出日本版，不少日本遊戲雜誌均對此Game相當重視，花了不少篇幅報導，到底那時能否令Xbox在日本市場得以翻身？拭目以待……至於「機戰IMPACT」由於本港舖頭入了大多貨，現價最低見到$400就有交易，相信仍有下調的空間，不心急玩的朋友可忍耐多點。(AINHO)

* 日本銷售榜資料來源(3/25-31)：www.dengekionline.com
* 由於本地價錢十分浮動，故資料的提供只作參考之用，不能作實



KINGDOM HEARTS

PS2/ARPG/SQUARE/6800 日圓



KACHUN









一直對那些所謂「經典再造」的遊戲不敢存太大期望，但今次的『KINGDOM HEARTS』的而且確俾到筆者一份意外驚喜......

遊戲主題講述自小便在漂亮小島「DESTINY ISLAND」生活的主角們，對外面的世界早就有著一份冀盼和幻想。在一次因緣際會之下，終於得償所願離開小島，但卻被不知名的敵人苦纏，之後更彼此失散了。同一時間，「DISNEY CASTLE」的國王竟然留書出走，信中解釋是為阻止某些災難的發生；身為王國重臣的唐老鴨和高飛狗，便肩負起訪尋國王的重任......故事簡單，既不失迪士尼動畫一貫傳統，又能將兩邊風格完全不同的角色串連起來，手法乾淨利落。角色方面，除了三位原創主角以外，其餘都是些SQUARE及迪士尼迷耳熟能詳的經典人物，而人物性格亦保持各自在原著內的特點，親切之餘、又能令玩家玩起來更感有趣。要算到遊戲內筆者最欣賞的，就是那每版遊戲的編排和內容喇！全個遊戲分為十多版〔遊戲內稱之為「世界」〕，每版幾乎都是以一個迪士尼的經典動畫為主題。除此以外，裏頭的人物〔包括主角及配角〕、EVENT、甚至遊戲方式等都是以有關主題作為設計藍本，趣味性強，也能令玩家更容易投入。至於本作的最大缺點，個人認為是在戰鬥系統方面；雖然設有COMBO一環，但戰鬥時的動作似乎仍略嫌簡單，而戰鬥難度亦設定得相當低，即只是胡亂「連打」相信亦能將敵人殺個片甲不留......但無論如何，本作也是值得一玩的佳作！

誠意將本作推薦給喜歡迪士尼及『FF』系統的人。



超級機械人大戰 IMPACT

PS2/RPG/SCE/5800 日圓



教父









對於一個鍾情於機械人作品的人來說，《超級機械人大戰》實在是一隻非常令人驚喜的遊戲，不過由GB年代代開始，這遊戲已經推出過這麼多的版本，亦曾有出過使用原大機械人作戰的版本，相信不少人也可能會有一些厭倦了。

事實上，大家對第一次在PlayStation 2上推出的《超級機械人大戰IMPACT》抱有相當大的期望，不過，出來的結果似乎是令大家也感到失望。首先，大家渴望見到新的故事，《超級機械人大戰IMPACT》在這方面便欠奉了，遊戲本身絕大部份是移植是WS版本的《超級機械人大戰COMPACT》，所以在故事上當然是抄足了，再者，《超級機械人大戰COMPACT》本身的故事性可以說是整個系列之中最差的其中一隻，所以在故事性上，《超級機械人大戰IMPACT》可以說是不及格的。

另一方面，亦是玩家最關心的便是SAVE的時間問題，在《超級機械人大戰IMPACT》之中，SAVE及LOAD的時間實在是眾集之冠，CONTINUE SAVE及LOAD SAVE的時間也非常長，反而在戰鬥畫面的LOADING時間卻縮短了不少，這也可以說是打了個平。而說到戰鬥畫面，《超級機械人大戰IMPACT》之中的戰鬥畫面的而且確是進步了不少，機械人的動作有了很大的改善，而且動作做得相當仔細，完全沒有令玩家失望。

而在遊戲整體上，最令人不滿的便是機體的能力和攻擊力也被大大的減弱，這令本來不是太合理的戰鬥變得更不合理，而且敵人逃走的HP亦太高了，一般來說實在非常難做到，這又是遊戲的一大敗筆。

講到遊戲之中的人物，這次新增的可說是十分少，而最矚目的可說是艾菲美(アルフィミィ)，這角色設計得相當不俗，而她的機體相當好，可惜的是在最後才會加入，用的時間太短了，可惜。至於新作方面，這集之中新出的《忍者戰士 飛影》和《天威勇士》其實已經出現過，所以吸引力其實不是太大，總可說是好「好過冇」。如果再有新一集的《超級機械人大戰》推出的話，真是希望可以用回以前的模式，不要再使用這種故事性不大的「揀版」模式來進行。



ARMORED CORE 3



PS2/ACT/FROM SOFTWARE/6800 日圓

(c)1997-2002 FromSoftware, Inc

時雨

《AC》系列的正統進化就在眼前！遊戲的最大改進是機體的速度增加，令爽快感和操作性得到大幅強化，而且遊戲的平衡度也沒有破綻，像上集過強的KARASAWA槍和MOONLIGHT都已變成正常武器，飛彈的追蹤力降低，令對戰更講技巧。遊戲的畫面、任務設計和故事內容和上集都有明顯的改進，作為《AC》系列的入門也極之適合，ARENA復活和四人ILINK對戰更是令人激賞！喜歡機械人的朋友必買！

9

馬高

「ARMORED CORE」系列的最新作，來到今次第三集，遊戲大致上繼承了前作的操作系統，但當中亦加入了不少全新元素；對戰期間能夠將武器裝備給予同伴使用、任務更多元化、武器及零件種類的增加等等，令遊戲在整體方面都比前作製作得更為出色、豐富，若能夠多人對戰的話，就更能感受到遊戲的過中樂趣，喜歡機械人對戰的朋友，絕對不容錯過。

7

AINHO

不知不覺來到第三集，除了畫面強化之外，基本系統也沒有大的轉變，同樣以玩砌零件來加強機體，然後去完作各種任務為目的，進行時也非常流暢，遊戲系統不算複雜，難度也算適中，即使是初哥的人也容易上手，而且今集還加入了可供4人作通訊網上對戰，令遊戲樂趣大大增加，可是今集所收錄的Mission比起前作減少，這可說是此系列的愛好者的不幸消息。論以近期少這類遊戲出現，此作也一玩無妨。

8

FIRE EMBLEM 封印之劍



GBA/SRPG/任天堂/4800 日圓

(c)2002 Nintendo/ INTELLIGENT SYSTEMS

時雨

《FIRE EMBLEM》超任的最後一作《776》之後，一直都沒有新作登場，這套GBA版新作《封印之劍》可說是FANS千呼萬喚始出來。而它也沒有令《FE》的FANS失望，遊戲的規模、難度都保持水準，戰鬥畫面動作細膩，音樂和效果音亦極之出色。即時SAVE系統不單令遊戲擁有以前「一步都不能行錯」的緊張感，而且玩者也可以隨時隨地關機，簡直是搭車消磨時間的恩物(←筆者身體力行中)。不過如果玩者不理支援效果去進行遊戲，就會錯失了解人物之間關係和故事之機會，是比較可惜的一點。



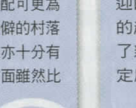
Sugi

久別數年，繼《776》後《FIRE EMBLEM》的正式後繼作品終於在GBA上登場。本作在各方面均保持前作的水準，甚至有過之而無不及！基本系統依舊，改良的部份卻非常不錯。先是騎兵系攻擊後取消了再移動，令「救出」指令的用途變得極為重要。其次是新的職業「輸送隊」，武器、道具的分配可更為方便，而且需要購買東西或訪問偏僻的村落時不用浪費自軍的戰力。支援效果亦十分有趣，有點猜謎遊戲的感覺。難度方面雖然比《776》容易一點，不過行動亦需十分小心，不然一時大意令同伴死掉就得從該章的開頭從新開始，少一點根性也不行呢！

9

AINHO

以豐富劇情和戰略而聞名的「FIRE EMBLEM」，其最新作終於順利成章於GBA上推出！不用多說，以GBA的機能已有當時超任的質素，遊戲一如以往有著很多隱藏EVENT，玩者非花不少時間找出不可，這亦是本作受歡迎的要素之一。理論上，今集與當年的超任版並沒有分別，而今集就加入了新職業和新角色，有玩開的朋友一定應該捧場。



7

SHINING SOUL



GBA/ARPG/SEGA/5800 日圓

(c) SEGA 2002

教父

好！實在很久沒有玩這種玩法的ARPG遊戲了！雖怪坊間這麼多玩家在玩這隻遊戲。大家可能覺得遊戲本身比較簡單，不過，其實遊戲包含了不少其他成功的遊戲的元素在內，最明顯的便是在遊戲系統上和網絡遊戲《DIABLO》非常相似，此外，遊戲的進行亦相當暢順，實在能夠給予玩者很大的快感，再者，簡易的操作亦令初學者很快便可上手，大大提高了遊戲的可玩性，而且更可以多人同時進行，可以說是一隻盡量利用GBA優點的遊戲！



Sugi

好一隻GBA版的《DIABLO》！一隻極為著重戰鬥的ARPG，故事可說是比較弱，基本上只是戰鬥、戰鬥再戰鬥。然而重點的戰鬥卻做得算是不俗，頗著重動作元素，而且四個職業各有特色，玩育成角色也能得到不少樂趣。召喚獸的表達在GBA上來說是十分華麗，遊戲畫面亦屬上級。自由度頗高，其他如製作裝備等亦屬傳統之作。可作四人連線遊戲，享受多人合作的必然之選。不過，在手提機上作四人連線，而且是長時間的RPG，好像有點奇怪？

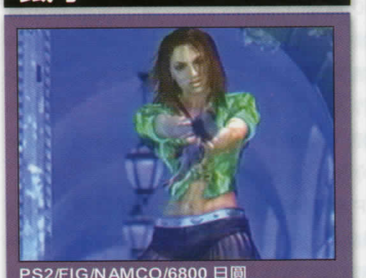
7

時雨

GAME BOY版《DIABLO》是簡單直接形容這遊戲的方法。估唔到SEGA會想出用GBA四打線來做ARPG，而且出來的效果還相當好，因為玩者之間可以立即透過對話來溝通，比起網上的RPG更直接和有趣。當然，大家不可以期待它有《DIABLO》般的遊戲規模，但在裡面找寶物，打怪獸的快感是完全一樣的。不過沒有朋友一起玩的話，這遊戲的耐玩度就絕不及同期的《FIRE EMBLEM》高了。

8

鐵拳 4

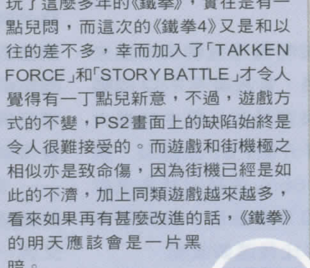


PS2/FIG/NAMCO/6800 日圓

(c) 1994, 1995, 1996, 1999, 2001 NAMCO LTD., All RIGHTS RESERVED.

教父

玩了這麼多年的《鐵拳》，實在是有一點兒悶，而這次的《鐵拳4》又是和以往的差不多，幸而加入了「TAKKEN FORCE」和「STORY BATTLE」才令人覺得有一丁點兒新意，不過，遊戲方式的不變，PS2畫面上的缺陷始終是令人很難接受的。而遊戲和街機極之相似亦是致命傷，因為街機已經是如此的不濟，加上同類遊戲越來越多，看來如果再有甚麼改進的話，《鐵拳》的明天應該會是一片黑暗。



7

馬高

NAMCO著名立體格鬥遊戲「鐵拳4」，今次的PS2版可說是將業務版完全移植，縱使遊戲在畫面方面並沒有帶來太大的驚喜，不過，單從這一點看來已足叫令一眾FANS難以抗拒，此外，遊戲更加入了不少原創模式，其中「TEKKEN FORCE」模式就絕對值得一讚，故事豐富之餘，動作元素亦相當出色，令遊戲的耐玩性大大提升。



AINHO

現在才推出是否有點遲呢？論質素與街機版不相柏重，更追加不少新角色在內，每位同樣有數多種招式，加上那些連續COMBO，以及那個含有動作成份的「TAKKEN FORCE」，令耐玩性大大增加，而遊戲仍有一定的難度，不過人設未免不夠吸引，每位角色也造得「肉淋淋」似的，同時遊戲畫面給人非常陰沈的感覺，這是由第二集開始已經出現，玩得多反而會感到有點沈悶，不過如何好壞，是鐵拳FANS的你，或是喜歡3D格鬥遊戲的朋友，在這遊戲當中也會得到樂趣。





PROFILE
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
代表取締役社長兼 CEO

久多良木健
(KUTARAGI KENN)

出生於1950年8月。1975年畢業於日本電子通信大學電子通信學部，同年加入Sony，於厚木情報處理研究及家庭電視事業擔任液晶電視及播放設備的開發工作。80年代後期曾與任天堂交涉有關合作開發遊戲主機的計劃(可惜未有達成任何合作協議)。1993年加入新成立的Sony Computer Entertainment (SCE)，並就任SCE的取締役開發部部長，經過副社長之後再升為SCE社長。

融合所有平台的網絡世界

最近Sony Computer Entertainment (SCE)先後公開發表有關其繼PS2之後的下一代主機的開發進展及內容，我們可以看到SCE對未來的家庭娛樂設備有極大的野心。雖然至今為止SCE只推出過兩部主機，即PS及PS2，在遊戲主機界裡的經驗當然不及兩間老字號世嘉及任天堂，但當SCE的第三部主機推出市面之時，SCE的目標已經是控制整個家庭網絡娛樂世界。

而背後推動著這個PS主機系列的發展的人物，自然是SCE社長久多良木健，在今次的訪問中，大家可以睹這位將會塑造未來家庭網絡世界的關鍵人物久多良木談及他對今天PS的成功的感想，以至他對未來網絡世界的遠景。

久多良木: 雖然今天「寬頻」這個字已經成為許多人的口頭禪，但這個詞最初是由我所提出的呢。

——我還記得1999年你在關於PS2開發計劃的第一個記者招待會上，當時傳媒都被由你們自己所開發的PS2中央處理器Emotion Engine以及其強大處理機能所吸引著。而我即對你所提出有關e-distribution以及寬頻概念感到非常新鮮。

久多良木：對。因為當時寬頻這個概念還未被一般人所認識。不過，當我著手PS2的開發工作的時候。寬頻確實是我心目中的最大主題。當我最初對外界介紹PS2並談及「寬頻」這個概念的時候，Sony會長出井先生亦不知道「寬頻」這個字是什麼意思，但到了今天，他用這個詞的頻率比我還要高呢。

——你最初是在何時向出井先生提及PS2的設計概念的呢?

久多良木: 大概是三年前。

——去年年尾你們正式就PS2的寬頻網絡計劃發表了公佈，但有關的構思是否在1999年開發PS2期間便已經存在?

久多良木：是的。其實我在一直在等待時機成熟。今天，以電視遊戲為主的第一代PS已經像空氣一樣在浸透到全世界。而寬頻網絡方面，雖然今天PS2主機在全世界的售量已達2,500萬部，但我們仍不得不考慮推出服務的時機，因為即使在技術上可能，一項計劃是否能夠獲得成功，時間性起了一個非常關鍵的作用。即使是今天非常成功的i-mode電話網絡，假如它提早3年推出的話，亦不會得到今天的成績。

——當PS2的寬頻網絡投入服務之後，PS2已經超越了一部遊戲主機的範疇，不過，他又與一般的家庭電器不同，我們今後應該怎樣稱呼PS2呢?

久多良木: 就稱它作Playstation便成了。就像將影印機稱作Xerox一樣。



—— 又如將手提音樂播放設備稱作「Walkman」一樣。

久多良木：對。其實在我們推出PS之前，Famicom一直是遊戲機的代名詞。即使當PS推出之際，我們對外界都是說：「我們將會推出一部Famicom主機。」

—— 或者可以這樣說，PS已經到達了過去Famicom的成就，而下一步將會超越既有遊戲機的範疇。特別是指到PS2將會對應網絡這一點上，其實這是否從PS開始便存在的一個目標呢。

久多良木：是的。假如從一開始沒有定立一個正確的目標，這樣便難以獲得成功。一個完整的系統是不能夠在後來加上任何東西的。有關PS2的網絡機能以致硬碟設備都是從一開始便已經老慮到並在開發過程中作出適當的安排。

—— 網絡首先在PC上出現，但在發展過程中引發了諸如Napster事件又或是電腦病毒之類的問題，令我們醒覺到互聯網可能產生的種種問題，我們是否要經過這一切才能夠真正發現到互聯網的其它優點呢?

久多良木：不是這樣的。其實我們一向習慣將目光放在數年後的世界上，有關互網絡的出現以及其所帶來的新局面及優點，都在我們以前的預計之內。而且，其中亦有一些新元素正是由我們引入世界的。不過，同時我們亦預見到許多可能產生的災害。所謂的技術，其實是我們應該朝著某個方向發展的一個架構，過中裡可能亦會產生一些所謂的派生技術，但無論如何，這些技術並不屬於主流之內。

—— 你是否滿足今天PS所獲得的成功?

久多良木：是的。在世界市場上再沒有比PS更普及的產品了。我們甚至可以說PS已經成為了世界的標準。我們不單只在美國獲得成功，即使是任天堂及世嘉亦不能完全打入的歐洲市場，我們亦已順利開拓了這個市場。

—— 你認為PS成功的理由是什麼?

久多良木：我認為是因為我們將「同時發售」作為PS主機的基本策略之故。任天堂絕對不會同時進攻兩個市場，她們以日本、美國、歐洲的順序推出她們的主機產品，希望確保能夠獲得穩定的收入。我們亦明白這一點，但是我們的目標是把PS變成世界性的媒體，所以我們特別注重「同時發售」這個概念，即使是最難打入的歐洲市場，我們亦是從一開始便在那裡建立據點。

—— 歐洲為什麼是如此難開拓的市場呢?

久多良木：不同的國家有不同的貨幣與文化，像《Mario Brothers》這樣無論在哪一個文化都可以如此暢銷的遊戲作品雖然不是沒有，但基本上不同國家的人會有不同的遊戲口味，不同國家亦會有不同的暢銷作品，各國亦需要發掘不同的遊戲創作人，或者說必需培育他們。因為在英國暢銷的遊戲並不擔保在法國、德國等其他歐洲國亦會同樣受歡迎。不同的國家和文族，他們所使用的語言等文化內容之間互相糾纏，便形成了一個一個相對獨立的體係，各自的流通環境亦非常不同，交易的回扣體係亦很複雜。

—— 為什麼如此看重歐洲市場呢?

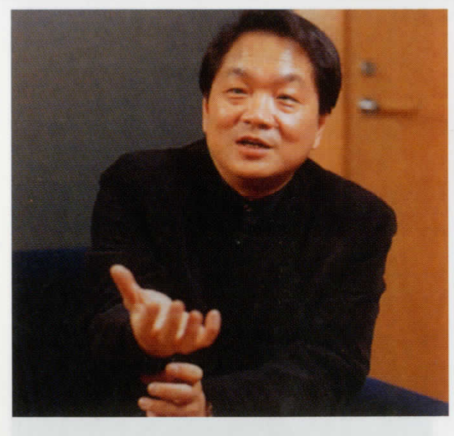
久多良木：首先，歐洲是世界最大的文化發源。另外，正如我剛才所言，歐洲市場是一個極難打入的市場，假如我們成功打入這個市場，我們便可以說無論在世界的任何一個角落，我們都會成功。事實上，由第一代PS開始，一個全球最大的市場已經形成。

—— 你們的網絡戰略亦是以世界作為目標的嗎?

久多良木：最終會是這樣的。不過，由於網絡基設本身不同的國家會有很大的差距，所以我們首先會從日本開始。

—— 當到達真正的網絡時代之後，你認為最大的改變會是什麼呢?

久多良木：過去所使用的例如DVD-ROM之類的媒體均是由物理性質決定其屬性的。但在網絡上，一切都會在下一秒間繼續進化。即是說，無論是網絡上的資訊內容、一些中



介軟件以至外掛程式，所有一切都會不斷地變化。網絡的頻寬亦會不斷擴闊，即是說，假如將網絡作為記憶媒體本身的話，所謂的客戶端(client)亦再不會是一個固定的東西。

—— 亦即是不再存在客戶端?

久多良木：對。電影、遊戲、音樂等資訊內容一向都是藉由物質的記憶媒體提供給有需要的用戶，但這一切日後將會與PS2融合一起，之後的世界亦再沒有所謂的客戶端。現時，無論你怎樣努力，你都不能夠將Dreamcast的CD-ROM與Playstation的CD-ROM交換使用，但當網絡成為了記憶媒體本身的話，硬件便能夠成為任何的東西。與其說是客戶端，說它是一種「人與機器之間的介面」(man-machine-interface)將會更加適合。

寬頻網絡時代的真象

—— 網絡上的資訊內容本身是否亦會因此而改變?

久多良木：當寬頻成為了所有人生活的一部份之後，這些內容將會與廣播融合起來。例如一款美式足球遊戲內的球員名單便能夠即時得到更新，例如某合球員受傷了，另一位球員即轉會了，諸如此類。過去由於技術的限制，採用物理的記錄媒體（例如DVD-ROM）是最有效的資料傳送方法，但當網絡頻寬不斷擴大，從網絡上下載則成為了最佳的資料傳送渠道。

—— 你認為到了2002年後半年，[日本]寬頻網絡用戶的數目太約為多少?

久多良木：假如順利的話，我想數目會超過一千萬，但至少亦有六百萬左右。不過，其實我們的重點並非寬頻本身，而是用戶可以24小時在線的「常時連線」時代。雖然今天







大家都把寬頻掛在口邊，但其實嚴格而言，我們所說的寬頻最重要的是用戶可以無時無刻在線這一點。

——這時網絡便真的與主機、內容資訊溶合在一起?

久多良木: 其實也算不上真正的融合，因為我們仍然不能將所有的軟件都在網絡上執行。假如你問中間瓶頸效應可能出現的地方在哪裡的話，這便是今天所使用的伺服器(server)乃源用PC的叢集系統(Cluster System)[註1]，這種系統有其極限，即使你如何努力將極限向前推進。因此，假如要真正建立一個適合寬頻網絡的系統，便需要構建一個全新的架構，一個能夠更為彈性地並行處理各種工序的系統。我們又需要能夠運用這個系統的全新運作系統(operating system)。為了研發這一系列的系統，現時我們便正與東芝及IBM共同合作開發。

——這便是你心目中的PS3形象嗎?

久多良木: 雖說是PS2的次世代主機，但這並不等於PS3。這只不過是一個有關伺服器的研發計劃。很可能到了那時，那已不能夠再被稱為PS3了。那是一個能夠在網絡上運行PS2、PS、甚至電視廣播等不同元素的網絡系統。

——你所指的運行PS2及PS，是指這些主機的軟件內容嗎?

久多良木: 不，它包括一切，內容本身並不是問題所在，由於所有例如架構與格式之類的東西都不再需要依存於特定機種而存在，所以，真正需要進行傳送的資料其實並不會太多。或許透過一些外掛程式作為中介語言將資料齊集並傳送給用戶便可以。可能以後的WindowsXP亦不再是以在一個包裝合內的軟件而存在，而是經由網絡傳送給用家。

——但假如客戶端能夠接收任何訊資的話會不會產生問題呢?

久多良木: 正如我剛才所言，在次世代PS上將不再存在所謂「伺服器/客戶」的概念，我們稱它為一個Cell，每一個Cell都是構成伺服器的一個組成份子，彼此之間透過光纖所連接，這樣，全世界由光纖所連接的Cell，將會成為一個超級並列機器。這正是寬頻的真正形象。它與今天的所謂Grid Computing不同，它不是一個將工序分開處理，然後再將分開處理的結果集合一起的系統，而是由一開始便能夠進行並列處理的運作系統，這個系統未來將會出現。而我們現時便是基於這個概念去開發一種全新類型的處理器。

——你們現時在哪裡進行這項開發工作?

久多良木: 在位於美國奧斯丁屬於IBM的華生研究所，現時我們齊集了最頂尖的工作人員負責這項開發工作。其他協助開發工作的亦有一些是大學裡的教授。研究的內容包括分散運作系統以及並列處理等等。這次開發計劃的一位工作人員說過:『相信在我的人生裡在沒有第二個這樣的機會了。』工作人員對於今次的開發工作都感到非常興奮。這不是為了下一代的PS主機，而是為了使全球網絡融合一起的一天的真正來臨。

——可否具體談一下整個網絡架構?

久多良木: 舉例而言，假如一個家庭都使用採用了Cell處理器(或是Intel所開發的網絡處理器)的電腦，又假如這個世界有一億個這樣的家庭，當一間研究所打算進行一項有關遺傳基因的研究，他們不單自可以運用研究所內連接起來的1024部電腦，他們更可以運用在全世界經由網絡連接起來的一億部電腦，這些電腦由一個特別的運作系統所連接，他們從中便可以更有效地進行研究。假如按著這個細胞架構，我想這部超級電腦至少有像Deep Blue Plus的運算速度。又假如這部能夠匹敵Deep Blue Plus的電腦假如能夠濃縮在一塊晶片上，而這些晶片之間又能夠透過光纖聯係再一起，這是便會出現更加驚人的事情。

——到時具體的經營模式會是怎樣的呢? 你們會透過什麼獲取利潤呢? 例如，透過提供資訊內容之類的服務? 這個網絡又是否會是一個開放網絡呢?

久多良木: 網絡與媒體必定是要開放的，試想像今天的互聯網假如是屬於某間公司的話，後果是不堪設想的。

——那麼，那時你們在網絡中將會扮演怎樣的角色呢?

久多良木: 首先，我們會為用戶提供特定部份的服務，這是第一步。之後，我們的另一項任務是為不同的系統提供所需的網絡處理器(network processor)。當然，我們的產品可能只會佔全球市場的某一數目的市場佔有率。其他例如Intel等廠商相信亦會提供她們各自的解決方案。

——你們不介意這種情況嗎?

久多良木: 不是這樣的話又有什麼樂趣呢。你可以看到在今天的互聯網上，並不是所有網絡服務提供者都使用由IBM提供的伺服器的，亦有人喜歡採用Sun或Unix的同類型產品。這些都是構成今天有著強大威力的互聯網的一部份。

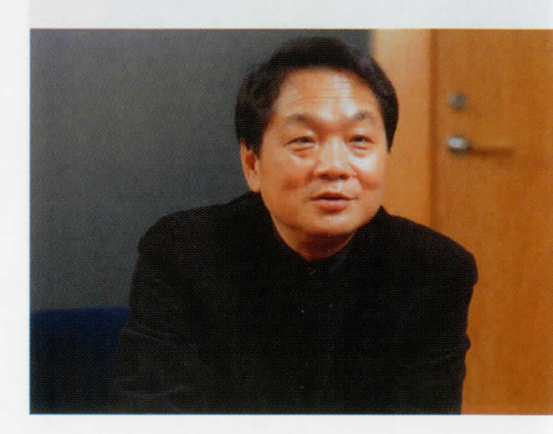
——一個完全開放的市場比起由特定企業所壟斷的市場的確更加健康。

久多良木: 我認為PS2網絡亦是同樣開放的網絡系統。這亦是我們與Xbox完全不同的部份(註2)。我們的系統將會是完全開放的。

——在提供網絡內容的過程中為了收取使用權費用，你們是否會為這些內容加上密碼系統?

PC大限已到

久多良木: 使用權究竟是什麼呢? 現時的免費電視不會向你收取任何使用權費用，她們只是從廣告以及商號的贊助中獲取必要的經營資金，所以有關版權費用的問題我們必需作進一步的思考。無論是PS還是其他主機，它們的目標都是廣大的大眾，我們的目標銷量可能幾千萬部，為此廠商可能要作出數千億日圓的巨額投資。今天這一類的行銷工作每年可能要花費數百萬億日圓，如此這便是一年達數千億以至1兆億日圓的事業。又例如一間軟件開發工司便可能需要2兆甚至3兆日圓的資金。為此，廠商實有需要籌集足夠的相關投資以及宣傳所需的資金，沒有有效的宣傳策略，即使是Windows或PS亦不會獲







得成功。假如你問我們從哪裡獲得這些資金的話，那便是從業務整體中可以進行交易的任何一個範疇中獲取收益，這便是所謂的版權費。我們所獲得的版權費並不是為了增加收益，基本上，我們會先在主機銷售上獲取利潤，這些利潤又是為了下一次的投資之用。現時一款遊戲軟件的售價約為五千至六千日圓左右，不過，並不是所有用家都會每年購買四五款遊戲的，從軟件所得到的利潤亦非常有限，相較之下，從硬件上獲得的利益便大得多。一部售三萬日圓的主機假如一年能夠售出二千萬部的話，總營業額便達六千億日圓，假如這六千日圓仍使廠商陷入赤字處境的話，它最終便只會倒閉。而且，這些收益亦必需要為下一次所需的投資作好準備。假如一部主機裡的所有半導體組件都是由其他公司購入，餘下的只是主機的生廠工作，而裝配工作在中國進行自然比在日本進行成本較低，但假如只止於此的話，主機便不能夠產生任何利潤。一不小心主機銷售出現赤字。世嘉便是因此以導致失敗。PS主機的銷售亦是一個黑字預算，所有主機組件的設計都是由我們所設計，過程中我們會為這部主機添加額外的付加價值，而世嘉則是由日立及 Yamaha 等不同的公司購入組件，所有組件都是從其他公司購入的，這便會是世嘉陷入困境。許多傳媒都由於不明白箇中因由，便寫道:「廠商會在主機銷售上虧損，然後在軟件中賺會成本。」這種事我一次都沒有說過，我想即使任天堂亦沒有說過這樣的說話。

—— 可否談一談你們的下一代主機上所使用的運作系統 (operating system) 是怎樣的一個系統?

久多良木: 那將會是一個與今天你可以看到的運作系統完全不同的東西。

—— 它會固定於硬件之上?

久多良木: 不是的，它完全是一個軟件。

—— 亦即是他不是Java之類的語言，而是一個完全不同的新東西?

久多良木: 是的，完全獨特的。

—— 你們所說的並行處理伺服器，是否與IBM 所研究的Cell 有緊密的關係呢?

久多良木: 總之不是今天你可以看到的東西。

—— 那麼我們應該怎樣稱呼它呢?

久多良木: 基本上它是一個寬頻運作系統，至於名稱則仍未定。因為現時我們仍處於研發的階段。

—— 那是由IBM 方面負責開發的嗎?

久多良木: 是的，當然，裡面亦有日本人參與開發工作。

—— Cell 不是一個簡單將舊有架構並行處理的處理器，但它的運作方法以至物理結構是否亦是與今天的技術不同?

久多良木: 容許我保留有關Cell的更多詳情。不過可以說的是，舉例而言，像細胞一樣，單一個細胞是完全沒有用途的，但是它卻懂得自我調控。再者加上由氨基酸組成的蛋白質提供了能量，而像人類一樣由無數的細胞組成，更可以組成複雜的神經系統，包括脊髓、大腦、小腦並且控制著整個身體，我們便是希望能夠開發一個這種運作系統，在這個系統裡，不同的機能由不同的各自的核心系統 (kernel) 所控制，所謂的硬體資源，並不是固定於單一個 Cell 裡，而是能夠有機的不斷擴大，就像細胞不斷分裂膨脹一樣。

—— 假如其他公司依據相同的概念開發出不同的處理器，你們是否會容許這些不同處理器之間互相聯係?

久多良木: 技術上是沒有問題的，Cell 內可以包含不同的傳送技術協議，但最終仍然要看是否能夠得到一國際認可的規格。

—— 無論是哪一間企業都沒有問題?

久多良木: 其實最後的關鍵仍是返回到類似於Java語言的問題。將來無論是古老的電子設備，以至最尖端的手提電話，都可能夠統過都一個系統融合在一起。像DirectX之類的東西才是最差的。

—— 你認為 DirectX 有甚麼問題嗎?

久多良木: 這種東西其實本來應該從最原始的同類型產品以垂的方式發展出來才最為有效。而且它與其他平台沒有任何互換性。

—— 有關手提電話的問題。今後手提電話會以怎樣的形式與PS 產生作用呢?

久多良木: 今後手提電話將會直接連接至PS上。我想你亦很難想像當PS2 連接著電視的時候，我們仍要同時使用鍵盤之類的東西，更好的解決方法是使用遙控作為操作介面。於是，我們可以利用手提電話作為這個遙控介面，無論我們身處哪裡都可以使用這個控制器，這樣，手機亦將會成為另一個人與機器之間的介面 (man-machine interface)。

—— 現時［日本］政府有所謂 e-japan 的構思，其中一個目標是2005年將所有市民的戶口資料電子化。你認為PS或你的公司在這方面扮演什麼角色?

久多良木: 我想在發展速度上並不合適。

—— 沒有任何可以合作的地方?

久多良木: 有人提意到 2003 年至 2005 年才正式將戶口資料電子化，但這與我們預計的速度完全不吻合。他們對於PC重要性的看法亦是錯誤的。我認為今天PC的存在意義幾乎已經消失了。今後有關PC的雜誌亦將會不斷減少。我想這是一定的。我們已經來到了PC的界限。未來人物將會續漸用Notebook PC代替他們家裡的PC，這亦是離開PC的第一步。我以前亦曾在對負責VAIO (註) 的開發工作的工作人員說過同樣的說話，說 Desktop PC 已不行了。雖然他們並不太同意我的講法。

註1: 叢集 (cluster) 是一種平行或分散系統，這種系統完全以互相連接，並使用單一運算資源的電腦組成。藉著連接多台可以存取共享資源的伺服器所合成的「叢集」，能帶給我們更大的應用程式取用能力。這是因為叢集中其他伺服器或節點，在主要伺服器發生故障時，可自動擔負故障節點的工作負載，確保使用者或應用程式繼續作業，不受故障影響。

叢集技術用於執行平行處理作業、平均分配負載及系統容錯。在執行某些叢集時，要讓應用程式具有擴充能力的做法是在叢集中加入其他節點。

註2: 微軟已經明確表示 Xbox 網絡將會是一個封閉網絡，亦即只有Xbox用戶才能夠登入此網絡，所有其他平台均只能處於網絡之外。







星海之旅

提到出色的RPG系列，大家必定會先想到《FF》、《DQ》或《TALES》系列等。然而各位可有沒有記起以浩瀚的宇宙為舞台，展開了一次又一次「未開發惑星探索冒險」的《STAR OCEAN》系列呢？本作的知名度可能不及上述系列，但在遊戲的好玩程度及評價，卻是與這些名作並駕齊驅，甚至是有過之呢！最新一集《STAR OCEAN 3》在去年10月公佈以來，終於有最新消息，現在就看看遊戲移師PS2後有何表現吧！

TEXT:Sugi

STAR OCEAN 3 Till the End of Time

PS2 發售日未定

ENIX ● RPG
價格未定 ● DVD-ROM
記憶容量未定

STORY

由邪惡的十賢者引發的世界崩壞危機，隨著十二位英雄的活躍而得以阻止，世界得以回復和平，就這樣渡過了四百年的歲月……。宇宙歷772年，銀河連邦非常繁榮，在宇宙裡已經得到無可媲美的強大，以及壓倒性的支配力。這樣強的銀河連邦，已經探查過銀河的三份一，雖則如此，但仍然渴求新的力量，不斷進行著各種研究。

在地球上生活的青年FATE LINEGOD（フェイト・ラインゴッド），與他的父母一同來到銀河連邦管理下的保護惑星凱達（ハイダ）旅行。他的兩親是銀河數一數二的紋章遺傳子學的權威，在百忙中取得一個長假作家庭旅行。愛好模擬格鬥的FATE本身對旅行沒有興趣，但在青梅竹馬的SOFIA ESTEED（ソフィア・エステード）的苦纏下，才無奈地答應了。然而，口中滿是怨言的FATE，內心卻享受著這次愉快旅行。

好景不常，保護惑星凱達突然被正體不明的宇宙軍襲擊，惑星內的都市頓成頹垣敗瓦。FATE與SOFIA會合他的父母，跟其他遊客一起逃往避難設施，不過通路上已滿佈敵人，幾經辛苦FATE才可到達避難設施，卻失去了父母的蹤影……



◆在駕駛倉裡的FATE，遊戲中會以太空船移動？



◆世界中有很多種族

◆機械感極重的陰暗通路，是避難用的通路嗎？

SPACE

廣闊的宇宙是《STAR OCEAN》系列的主要舞台。本作是同系列在PS2上的第一擊，畫面得以大幅強化，從原來的2D表達，進化為以全3D的表現，構造出華麗的遊戲畫面。本作是以整個銀河為背景，與前作同樣由多個種族構成。與前作不同的，在今集將會大幅增加非人類型態的種族，可令整個世界觀變得更加有趣！另外，本作的冒險舞台將會由以前的一個惑星，變為約四個惑星之多，預計遊戲時間會大幅加長。而惑星之間的移動亦是值得注意的地方！

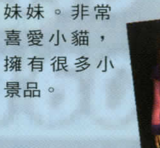


◆OPENING MOVIE

CHARACTORS

FATE LINEGOD

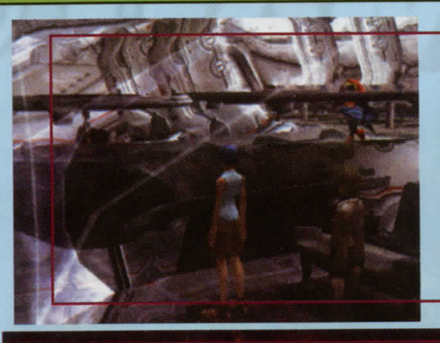
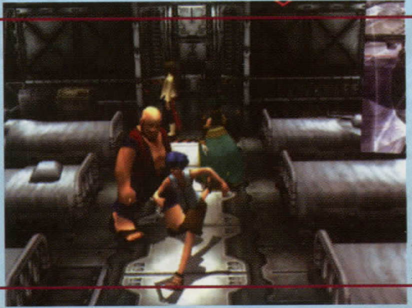
擁有藍色短髮的主角，父母是銀河連邦中無人不知的紋章遺傳學權威，他自己亦正在巴克拉爾（バークライン）學院修讀紋章科學。興趣是運動及電腦遊戲，每日都以名為「格鬥模擬器」的模擬格鬥程式練習格鬥技。性格認真誠實，但亦有頑固執著的一面。



SOFIA ESTEED

經常面帶笑容的巴克拉爾女子高生。跟FATE是青梅竹馬，他就如親兄長般仰慕著他。有話直說，不會隱藏起來。甚麼事都靠自己解決，典型的顧家小妹妹。非常喜愛小貓，擁有很多小景品。

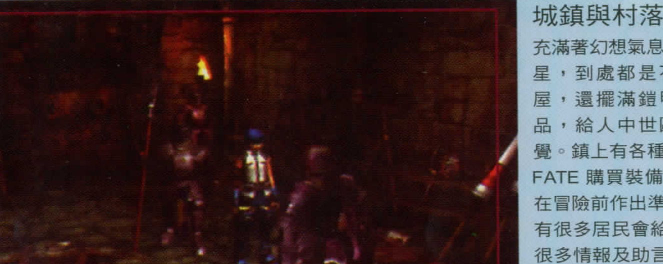


FANTASY

未開惑星的冒險，是《STAR OCEAN》系列的一大特色。在文明仍未發達的惑星裡，充滿著劍與魔法的幻想色彩。在《STAR OCEAN 3》中，與前作同樣在高度文明的地方生活的主角，又再在偶然的情況下展開一段壯大的冒險。到底在FATE身上會發生一段怎樣的故事？

◆充滿未來感覺的城市，是FATE生活的地方

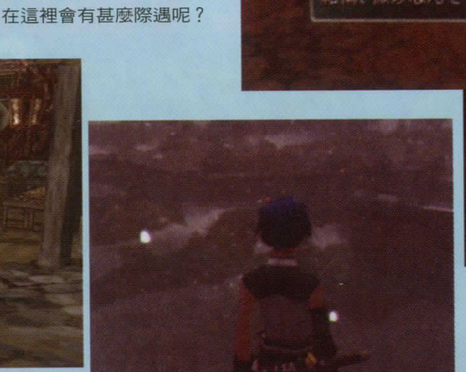


城鎮與村落

充滿著幻想氣息的未開惑星，到處都是石製的房屋，還擺滿鎧甲等裝飾品，給人中世歐洲的感覺。鎮上有各種店舖，讓FATE購買裝備及道具，在冒險前作出準備。鎮上有很多居民會給予FATE很多情報及助言，FATE在這裡會有甚麼際遇呢？

◆與居民對話取得更多情報

◆劍與鎧甲，石街道等都是中世紀的感覺



◆隨著天氣改變，有時候也會下雪

◆在雪地上走過會留下腳印呢！



BATTLE

同系列中一貫以來的戰鬥都是採用ACTION形式，讓玩者親自控制其中一名角色，在戰場內自由移動及攻擊。3D化的本作，從原來的四人戰鬥變為三人，還加入了新的系統，令人更期待其表現出來的效果。那些必殺技及高級紋章術的華麗畫面，實在使人感到驚喜！



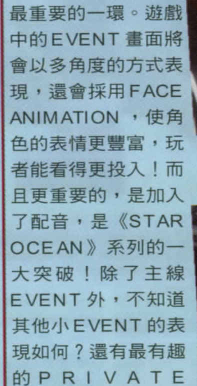
◆本作參與戰鬥最多為三人

◆實時進行的3D戰鬥



◆必殺技表現更華麗！

◆畫面下方「GUTS」的用途仍然未明



◆這怪物看來也很強呢

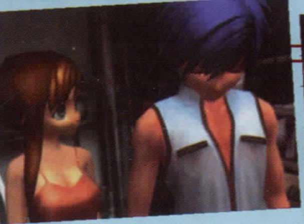
◆佈置著路軌的山洞，應該是炭坑吧？

迷宮

配合故事的發展，FATE需要進入一些充滿了怪物的迷宮冒險。在畫面3D化的本作，相信會加入大量難解的迷題與陷阱呢！

EVENT

EVENT場面是RPG最重要的一環。遊戲中的EVENT畫面將會以多角度的方式表現，還會採用FACE ANIMATION，使角色的表情更豐富，玩者能看得更投入！而且更重要的，是加入了配音，是《STAR OCEAN》系列的一大突破！除了主線EVENT外，不知道其他小EVENT的表現如何？還有最有趣的PRIVATE ACTION，又將會作出怎樣的調整呢？



◆ZOOM UP及多角度表達的EVENT場面，可做到前作2D不能做到的畫面



◆人物的表情亦做得相當細緻



◆FATE與SOFIA的關係看來很親密啊

◆流落在未開惑星的二人，要怎樣返回家鄉呢？



＊圖片為開發中畫面




PHANTASY STAR™ ONLINE ファンタシースターオンライン EPISODE I&II

GC	2002 年 預定夏發售
SEGA／SONICTEAM	
遊戲類型：RPG 售價：6800 日圓	
容量：8ccm 光碟　使用容量未定	

TEXT：小吉

PHANTASY STAR ONLINE ~EPISODE I&II 最新Stage速報

SEGA 為 GC 開發的網絡 RPG《PSO》，但相信玩本遊戲的人一定會連上網絡與其他玩者一起玩，但是要連上網絡便需要用 Modem，要和其他玩者在遊戲上溝通就要有 Keyboard，所以在遊戲正式推出前夕率先推出試玩版、Modem 和 Keyboard 等套裝，而且試玩期間並不需要繳付任何網絡費用，同時日本於3月30日至4月31 日內進行試玩版套裝的預訂，5 月31 日則預定可以取得試玩版連其他配件，試玩期間暫定為 5 月31 日至 6 月30 日。屆時一定在 GAMECUBE 上引起 PSO 熱潮，可是要留意一點的是試用版的記錄是不可以在完美版上使用。以下會介紹 GC 版《PSO》新增Stage 及試玩版套裝的資料。

試玩版套裝售價一覽：

試玩版 + Modem 為 9800 日圓（約 575 港元）
試玩版 + Modem + Keyboard 為 16600 日圓（約 975 港元）
GC 主機 + 試玩版 + Modem 為 37700 日圓（約 2215 港元）
GC 主機 + 試玩版 + Modem + Keyboard 為 44500 日圓（約 2615 港元）

網絡費用：

試玩期間網絡費用：免費
完美版網絡費用：30 日為 600 日圓、90 日為 1500 日圓

EPISODE I 和 EPISODE II

遊戲的分為兩部分故事，分別是EPISODE I 和EPISODE II，EPISODE I 是DC 版的《PSO Ver. 2》中移植過來的，而EPISODE II 則是GC 版的原創故事，即是說玩者可以用一套遊戲價錢玩到相等於《PSO Ver. 2》兩倍的遊戲內容，對於玩者來說本作絕對是物有所值。此外，遊戲可以利用四個分割畫面讓最多人同玩，即不用連線也可以多人遊戲。


GC 版可以把畫面分割四個小畫面

追加新 Stage

海岸區域

海岸區域是新追加的Stage，區域內分別有樹林和沙灘，在樹林的地上有清晰倒映影樹林影像的海水，而樹葉的搖擺也能表出現，另一邊沙灘上可以看到海水的非常美麗，配上藍天白雲，絕對是風光明媚，連水波的波都細緻表現，加上波浪反射光線，可見SONICTEAM在開發新Stage畫面上下了不少苦功，單是欣賞本Stage 的畫面已令人放鬆不少，但不要忘了這是一個戰場啊！


森林內一片綠油油的景像。


炎炎夏日將至，這個沙灘能否讓玩者望

神殿區域

這是最新公怖的Stage，在一個充滿著神秘的謎之神殿內前進，而神殿中有不小黑暗的通道隨時會出現敵人，同時，由於通道比較窄小和陰暗，在視野上受到非常大的影響，所以在神殿內前進必需小心翼翼，以免讓敵人有機可乘，此外，在神殿中有一處是四周被城牆圍著，走到中央極可能遇上不少強敵。另外，神殿中出現敵人屬性都不太一樣，如果沒有對應的裝備可會陷於苦戰中，而本 Stage 是屬於 EPISODE II 故事中的第一個 Stage。



四周有圍牆圍著，往中央好像會有事發生



黑暗中突然彈出敵人，對玩者方極為不利





GC 版新增角色



方奧瑪（フォーマー）

單從看外表，很難一眼就看出他是一位男性，從他的衣著及髮型，都可以感覺到他是一位非常愛美的男子，他是擁有超能力的人類，雖然是一名男性，但相信有不少女性玩者的都會喜愛選用這名角色。



莉瑪露（レイマール）

非常勇敢的特別行動隊隊員，身穿軍服，手持機槍的她與方奧瑪剛剛相反地擁有連男性也沒有的氣魄，給人特別深刻的印象。



曉嘉絲露（ヒユーキャシール）

最後一位新加入角色為女性型機械人的狩獵者，雖然身軀為女性，但絕不可看輕，從其擺出的架勢，可見她身懷絕技，絕不比其他狩獵者遜色。

新增敵人

基爾（ギー）
屬性：Native



介紹：外型似蜜蜂的敵人，利用毒針施展攻擊，擊中會使玩者麻痺，使行動變得遲緩，如果沒有隊友支援很容易敵人被圍攻至死。

烏魯．傑邦（ウル．ギボン）
屬性：Native

介紹：如猴子般行重，並懂得從口部吐出火炎攻擊玩者，動作非常敏捷，加上愛好群體出現，相信是難纏的敵人。

瑪莉露麗亞（メリルリア）
屬性：A.Beast



介紹：外形似花的敵人，從地中突然出現並襲擊玩者，使玩者防不勝防。



利用小隊組織來把強敵消滅吧！



神殿內充滿各種不知明的地方



神殿內還有不少強敵等著玩者啊！

先路華．比連洛（シンワ．ベリル）
屬性：Machine



介紹：懂運用光學隱身術，能像變色龍般使身體變得與四周環境相似，然後向玩者攻擊，但外表頗遲純。

加路．古利科（ガル．グリフォン）
屬性：A.Beast



介紹：這是遊戲中新登場的BOSS，亦是本作新增的敵人，牠可以於空中自由飛翔，能在空中施展滑空攻擊及龍捲攻擊，以其巨大的身軀產生強勁的衝擊波輕易將角色弄翻，以埋身攻擊和牠作戰會對玩者那方非常不利，相信使用魔法及遠距離攻擊會明智。

RALLISPORT CHALLENGE

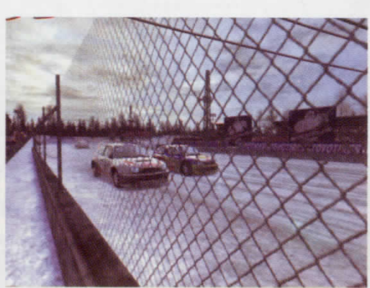
Xbox 2002年夏
MICROSOFT●RAC
價格未定●DVD-ROM
記憶未定

text by 外稿人



超越《GT3》畫質的越野賽車！

相對於柏油路面，全程在只有沙石、積雪，甚至泥濘的路面，面對狹窄山路，崎嶇而短急的彎路中奔馳的越野賽車，在大自然美景的襯托下，更顯出經歷艱辛旅程所獲得的滿足感。《RALLY SPORT CHALLENGE》把這種感覺由XBOX帶到眼前！





29台戰車實名登場！

一如其他以越野賽車為題材的遊戲，《R.S.C.》裡面的越野車，全都是經由生產商允許之下，根據實車製作的。不論是Lancer Evolution VII 、Impreza WRC、標緻206 WRC等在今年世界賽活躍的現役車種，或是Lancia Delta等往年名車，與及特殊賽道專用的大馬力怪物也會出現於遊戲當中。



◆在世界賽鬥個難分難解的E VII 及 206，於XBOX上繼續比試。

會損傷的戰車

越野賽車本身多是以山路等崎嶇地形進行，即使是身經百戰的車手，也難免會在比賽途中發生碰撞，翻車等意外。在塵土飛揚的道路飛馳，車身也會沾上不少泥漬。不少RALLY遊戲都會出現泥漬，而《R.S.C.》更會在車身看到撞毀的部分！那麼會否如當年《Daytona》般因翻車而出現車體凹陷的情形？



◆圖中E VII 的車頭燈損毀，相信完成賽事後會修理妥當吧。（笑）

4個模式，4種賽程

《R.S.C.》本身提供了四種不同的遊戲模式，每個模式都有各自的特點及樂趣。

Single Race

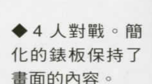
一般的單打模式，可隨意選擇賽道及車輛，以爽快而酷斃的Drift突破賽道上的各種彎角，好好感受拉力賽的味道吧。



◆以精彩的甩尾突破凹凸不平的路段！

Multi Race

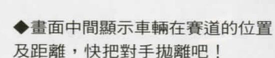
多人對戰模式，最多可以四人對戰，有別於拉力賽獨自上路，與好友們一起在賽路上奔馳，感受與人競爭的刺激感覺！



◆4人對戰。簡化的錶板保持了畫面的內容。



◆2人對戰的上下分割，視野寬闊，容易掌握路面。







◆畫面中間顯示車輛在賽道的位置及距離，快把對手拋離吧！

Time Attack

與Single Race同樣隨意選擇車輛及賽道，爭取每分每秒，向自己的速度極限挑戰。

Career

歐美賽車遊戲常有的模式，即是我們所謂「故事模式」或者「世界賽模式」，玩者成為越野賽車界的一份子，轉戰各地不同的賽事。參加的賽事是由玩者自行決定，完成賽事之後，將根據名次得到相應的分數。累積分數升級，可以參加更多的賽事，與及更多的車款選擇。



除了四個模式，遊戲根據賽道的環境或賽事規則，劃分了四種賽程。

Rally

正統的拉力賽，由於有起步的時差，由起點到終點之間，只有自己一部車於賽道上。不只是跟看不到的對手比賽，最重要的是突破自己的界限。



◆獨佔賽道來跑，沒有對手阻擋當然要盡情飛馳了。

Hill Climb

近年賽車遊戲興起「落山賽」，而《R.S.C.》則來個「爬山賽」，整條賽道依山勢進行，斜坡之餘還要路窄彎急，更加考驗車手的技術。



◆手法跟平路完全不同，一個不留神會損失很多時間啊。

RallyCross

與《GT》或《SEGA RALLY》相若，與敵車同時進行的比賽，賽道是繞圈形式。既然與敵同行，比賽中車輛之間發生碰撞可說是難免囉。

◆繞圈賽道的關係，還可爭取一點時間熟習路面。



◆路面濕滑，甩尾可能變打滑…

開発はDigital Illusions CE

『ラリースポーツ・チャレンジ』の開発を担当しているのは、スウェーデンのメーカー"デジタルイリュージョンズ"。『Rally Masters』や『NASCAR Heat』など、良質なモータースポーツゲームを多数制作しており、日本でも知る人ぞ知るといわれるメーカーなのだ。

http://www.dice.se/

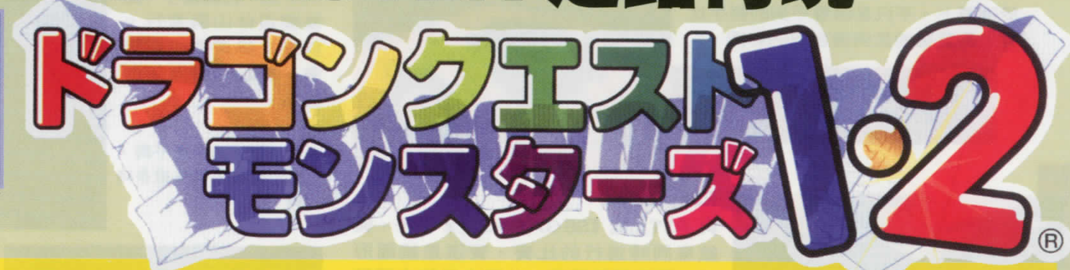
←日本国内においても、パソコン用のソフトが発売されているぞ。

DRAGON QUEST MONSTERS 1・2～流星落下的勇者和牧場的同伴們

MONSTERS MASTER 之路再現

PS	2002年 5月30日
SEGA／SONICTEAM	
RPG ● CD-ROM	
6800 日圓 ●1 Block	

TEXT：小吉



名作《勇者鬥惡龍》系列中曾出現不少富特色的怪獸，而《DRAGON QUEST MONSTERS》就是搜集怪獸並培養牠們，以「成為MONSTER MASTER」為目標的遊戲，在PS版的《DRAGON QUEST MONSTERS 1・2》包含了《泰利的奇妙世界（テリーのワンダーランド）》和《馬路達的不可思議之鍵（マルタのふしぎな鍵）》包括路加出發篇（ルカの旅立ち）及依露的冒險篇（イルの冒險）。今次會為大家介紹以上的故事內容、遊戲玩法及新加元素。

泰利的奇妙世界

遊戲內容是描述一個立志成為MONSTER MASTER的少年泰利的經歷，而超級劍士泰利是在《勇者鬥惡龍VI》中登場的其中一個非常活躍的角色，而故事是講述主角泰利的姐姐美露遇上突然出現精靈國來的華奴（ワルぼう）給帶走了，而泰利的發現時非常突然，此時，由大樹之國（タイジュの國）來的華達（わたぼう）出現並告知有方法可以救回他的姐姐，於是泰利只好跟隨一同前往大樹之國看個究竟，大樹之國是一個集合了不少MONSTER MASTER並以各自的怪獸比拼的奇妙國家，泰利被帶往見這兒的國王，國王告知泰利一件奇怪的事，如果在勝出流星之夜舉行的比賽，願望便不能實現。而泰利為了救回美露，亦展開其MONSTER MASTER的旅程，到異世界去找尋具實力的怪物成為同伴……

泰利（テリー）

美露（ミレーユ）

華達（わたぼう）



＊泰利發現美露被帶走，趕去看時，這次出現的是華達



＊美露碰上了突然出現的華奴一刻





華奴（ワルぼう）

馬路達的不可思議之鍵

遊戲內容是講述一對經營怪獸牧場（モンスター牧場）的一對兄妹路加（ルカ）和依露（イル），在馬路達（マルタ）島上一段奇遇，故事是由於米巴（カメハ）王子及華奴（ワルぼう）因為一時貪玩令馬路達陷於危機之中，而主角為了拯救馬路達便利用得到的不可思議之鍵到異世界展開冒險，其中他們在異世界時遭遇上各種不同的事，亦幫助了不少異世界的人民，而每次完成一個異世界的故事，再次回去時都能得到意想不到的收獲。

其中三個異世界



水之世界

今次來到水之世界，當然少不了水系怪物的出現，在一邊冒險的同時，主角亦不要忘記收集一些水系怪物成為同伴。



沙漠的世界

主角要為這個滿處是沙漠的異世界中找尋可以阻塞馬路達之牆的物件，但是最終亦未能找到這東西。



冰雪之世界

在這充滿冰天雪地的異世界，怪物們等級亦大大提高，而其中一個冒險地方便是礦山，到底這兒可以找到什麼東西呢？



米巴（カメハ）王子

路加（ルカ）

依露（イル）

遊戲對應 i-Appli（i-アプリ）

本遊戲的其中一個新增元素是可以利用i-Appli遊戲並進行比賽，這亦是日本玩者非常關注的焦點所在，i-Appli是日本電訊公司DOCOMO所開發，可是這些手提在香港相信很難找到，所以香港玩者可能沒有機會玩到在i-Appli 那部分的遊戲。

 ＊畫面仍在開發中



揉合了TGC的RPG《RUNE》，令遊戲進行的一切，就是由30張咭組成的deck。除了組咭之外，導向勝利的不只是運氣，還有戰略，由掌握生物的能力開始，把遊戲的樂趣牽引出來！

text by 外稿人

RUNE ルーン 掌握被封印的力量

以咭片中生物進行戰鬥

在之前的介紹提及過，遊戲的主角是公主卡迪雅，她自身是一個沒有力量對抗危險的女子。她擁有的，只有把封印於咭片中的生物召喚出來的能力，戰鬥時就是要借助這些牠們的力量了。

再確認咭的屬性

卡迪雅所使用的咭，有分為「火」、「樹」、「土」、「水」及「異」五種屬性。而首四種屬性之間，是有著相對強弱的關係存在，例如「火克制樹」、「水勝過火」等。即是說生物之間會因為不同的屬性，攻擊會出現不同的效果。



◆圖中樹屬性的生物作出攻擊，面對火屬性及土屬性的對手，得到的數值有著很大的差異。



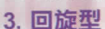
輔助系生物

遊戲中出現超過一百種的咭，當然不會全部都是攻擊用的生物，當中也有不少是輔助性質的。在這裡會介紹一下其中4種常用的特性。

1. 攻擊增減系

火屬性的紅蜥蜴面對水屬性的對手，由於是劣勢屬性而不能帶來巨大的傷害。但是召喚出擁有「火屬性攻擊力加倍，水屬性攻擊力減半」能力的火手，或其他擁有同樣能力的生物，就可以扭轉局勢，甚至一口氣擊倒對手。

2. 奪取敵人體力



水屬性的妖花擁有「減少敵人體力」的特殊能力。把牠召喚出來之後，敵人的體力會徐徐減少，即使是強敵也可能輕鬆擊倒呢。

3. 回旋型

紅榴石獸召喚出來後，是會繞著卡迪雅活動，與及攻擊接近的敵人。敵人眾多之時，召喚多隻作護身之餘，也可給予敵人連續性傷害呢。

4. 減輕傷害

除了輔助攻擊，也有減輕卡迪雅傷害的生物出現。如圖中的Trant Master就是其中之一，體力所餘無幾時成了護身的重要存在！

組合作戰

除了利用生物的輔助能力之外，當召喚相同屬性或者能力的生物時，會出現相乘的效果，或者轉變能力。這可說是本遊戲的combo system 呢。



貓魔法師

屬於陷阱系的「貓魔法師」，獨立時只會留在原地，向接近的敵人使出魔法攻擊，但是召喚三隻的話，牠們會形成一個三角形範圍，並對進入範圍內的敵人作出攻擊！





水蛇＋毒藤

平常召喚水蛇時，牠會令場中所有敵人中毒，慢慢地減去其體力。此時召喚出「增加毒傷害5倍」的毒藤，效果便會大大增強！善用這類型增強效果的combo，會變得非常可怕的啊！



美爾斯多姆

同樣是陷阱系的美爾斯多姆，獨立一隻時，會躲在地底伏擊接近的敵人。但是召喚三隻之後，能力會出現變化，卡迪雅可以進入牠們的範圍回復體力。

從戰鬥中得到新咭！

遊戲裡得到新咭的方法，除了從場中的寶箱或者木箱中得到，或者完成故事時出現的獎勵之外，其實還有第三個方法的。這個稱為「Capture Throw」方法，能夠從戰鬥中得到新咭，是非常重要的一個技巧。

Capture Throw

顧名思義，Capture Throw 是把目標生物封印於咭中，方法是把手上的咭擲向目標，命中之後便會變成新咭。但是什麼時候擲咭？而成為目標的生物是否有什麼限制？是有的。首要條件是敵人的體力下降至一個程度，之後按L鈕選擇擲出去的咭，命中之後便可成立了。另外屬性強弱也影響到 Capture Throw 的進行，若利用優位屬性的生物攻擊，即使對方的體力很高，也有封印成功的可能。









GBA 2002年 6月6日
Konami ● ACT
4800日圓 ● ROM
電池記憶

text by 外稿人

惡魔城最新章《Castlevania》，海外版《惡魔城》的名字，多年來仍受不少朋友愛戴的作品，於GBA展開新一頁。比上集更為華麗的畫面，新加入的作戰方式，為西蒙家與德古拉的恩怨帶來新色彩。



最新作火速登場

跟GBA同期推出的《Circle of the Moon》備受好評，本港更出現價格高踞不下的情形，可見《惡魔城》受歡迎的程度。事隔一年之後，最新作亦快將推出，主角仍是德古拉的宿敵，貝蒙特家族。這次主角祖斯更是西蒙直屬的後人。除了繼續以鞭子殺敵之外，擁有魔法師血統的他，會利用魔法帶來新穎的戰鬥方法。

◆身為西蒙後人，當然要懂得用鞭囉。

◆由《月下》開始成了主流的解謎元素仍在。

story

自西蒙打破德古拉的咒詛，不知不覺已過了半個世紀。他的子孫祖斯，從在旅途中負傷折返的朋友口中，得知心儀的女性麗迪被身份不明的惡魔帶走。祖斯為救佳人而獨闖神秘城堡，而這個城堡正是作為怪物巢穴的「魔王之城」…

身份神秘的角色

除了主角祖斯，被捉走的少女麗迪，還有「偉大的德古拉伯爵」（笑）之外，遊戲中也會出現一些與故事有關的人物。他們將會成為祖斯的助力，還是障礙？

在城中設店的商人

在濃霧中誤闖城堡的商人，因為找不到出路離開，於是留於城中設立商店，等候客人光顧。

身為伯爵心腹的死神

當年被西蒙所滅的惡魔，其後得到力量復活過來。然而他發現包圍城堡的力量並非來自德古拉，於是獨力調查當中的真相。

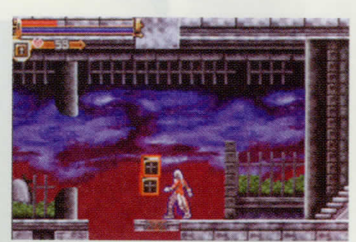


革新強化的道具系統

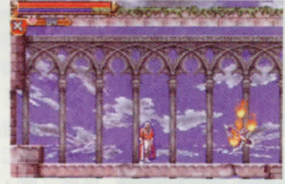
除了鞭子，貝蒙特家族另一種必備的，是能作出特殊攻擊的道具。在《白夜》之中加入了一項稱為「魔導書」的物品，配合道具能夠使出全新的攻擊方式。

6種道具

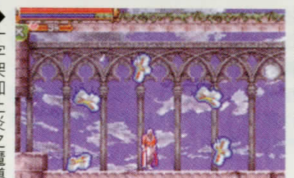
系列一貫的小刀、斧頭、十字架、聖水及聖經，還有新加入的聖拳，共有6種不同的攻擊道具。有些擁有強大的攻擊力，有些則擁有廣範圍或者效力較長時間。當然要視乎不同的敵人或情況，作出選擇及使用了。



◆每次只能裝備一種，使用時會消耗心，是攻擊道具的基本知識。



◆十字架加上炎之魔導書，便會出現帶火的十字架。



◆與疾風的魔導書組合，十字架會出現全方位攻擊的效果。

融合魔法

新加入的道具「魔導書」，是與攻擊道具組合使用的。這個稱為「Spell Fusion」的魔法攻擊，不只是威力比一般攻擊道具大，還會視乎道具、魔導書的種類，出現不同的組合及效果。

截至本作的惡魔城年表及關係圖

德古拉・華度・切皮索（德古拉伯爵）
對立 父子
艾度安・法寧哈茲・切皮索（艾爾卡特）
惡魔城傳說（FC）
惡魔城 德古拉X-月下之夜想曲（PS・SS）

協力

1476年 拉夫・C・貝蒙特
惡魔城傳說（FC）
1576年 基斯杜化・貝蒙特
德古拉傳說（GB）
1591年 基斯杜化・貝蒙特
德古拉傳說II（GB）
1691年 西蒙・貝蒙特
惡魔城德古拉（FC/磁碟・FC・AC・X68000・MSX2）
惡魔城年代記（PS）
1748年 祖斯・貝蒙特
Castlevania 白夜的協奏曲（GBA）
1792年 利希達・貝蒙特
惡魔城德古拉X-血之輪迴（PCE）
惡魔城德古拉X-月下之夜想曲（PS・SS）
惡魔城德古拉XX（SFC）

血族

1897年 尊尼・摩利斯
VAMPIRE KILLER（MD）

外傳

1450年 桑利雅・貝蒙特
惡魔城德古拉-漆黑的前奏曲（GBC）
1830年 尼爾遜・傑布斯
惡魔城德古拉 Circle of the Moon（GBA）
1844年 高尼路
惡魔城德古拉默示錄外傳（N64）
1852年 萊因哈特・史奈達
惡魔城德古拉默示錄（N64）





本作與《KAMAITACHI 之夜》，相隔了 8 年才推出，相信不少支持者都非常期待續集的出現，今次遊戲的舞台是「三日月島」，這島又名「監獄島」，島上有著令人不安的感覺，而島上將會發生一連串不可思議的謎般事件，現在就看看在初段的登場人物及畫面表現的獨特技術。

PS2　2002 年　7 月 18 日
CHUNSOFT ● ADV ● 6800 日圓
DVD-ROM ● 6800 日圓
記錄容量：使用容量未定

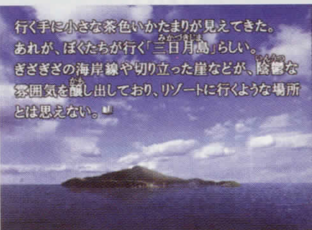
TEXT：小吉

樹木茂盛的三日月島

三日月島之所以得來「監獄島」的別名，是因為在明治年代，當地權力者在島上私設監獄，而當時的建築物仍然留在島上，故得來「監獄島」此名，至於現的三日月島已經變成了長滿樹木的無人島，而為什麼有人發出招待狀，招待收到的人往三日月島上，遊戲的亦是由收到這封招待狀開始

登場人物介紹：

在《KAMAITACHI 之夜2》中，起初登場的角色共有三人，分別是遊戲主角矢島 透、透的女朋友小林真理和前作是「SPUR」公寓的主人及真理的叔父小林 二郎也會登場。

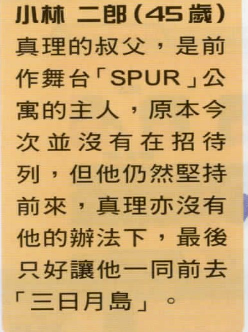


＊別名「監獄島」的三日月島全貌

＊這兒是三日月島上的「三日月館」

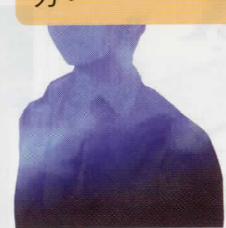
＊島上琉璃色的人工湖

小林 二郎（45 歲）
真理的叔父，是前作舞台「SPUR」公寓的主人，原本今次並沒有在招待列，但他仍然堅持前來，真理亦沒有他的辦法下，最後只好讓他一同前去「三日月島」。

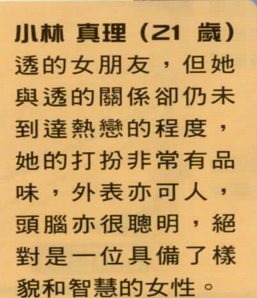


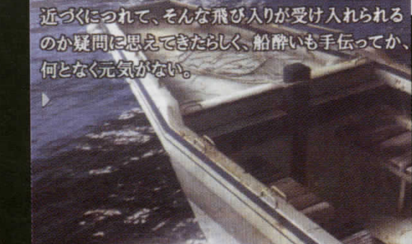


矢島 透（21 歲）
遊戲的主角，與前作一樣，陪同真理一起旅行，經常想與真理有更進一步的親密關係，他看似一名普通少年及不可信賴的模樣，但他其實擁有著驚人的推理及觀察能力。



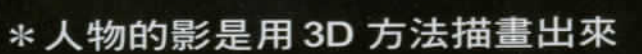
小林 真理（21 歲）
透的女朋友，但她與透的關係卻仍未到達熱戀的程度，她的打扮非常有品味，外表亦可人，頭腦亦很聰明，絕對是一位具備了樣貌和智慧的女性。





＊人物的影是用 3D 方法描畫出來





＊人物的影是用 3D 方法描畫出來



＊3D 的角色及配上 2D 的背景

嶄新系統表現驚嚇、恐怖、感動

遊戲背景是使用了LOOP MOVIE的方法顯示不斷移動的背景，如海水不斷循環類似的水波畫面就好似海水不斷流動般，而人物的影是用了3D 方法描畫，此外還用了2D 的細密加工，使角色的影的情感亦能細緻表現，使用2.5D 獨特世界觀，這獨特的2.5D 表現方法是 3D 的角色再配上 2D 的背景，而人物同背景的配合的動畫技術受到關注。

　＊遊戲畫面仍在開發中

VIRTUA BEACH VOLLEYBALL
BEACH SPIKERS

TEXT：小吉

PS2 2002年夏季發
GC●SEGA-AM2●SPT●未定●DVD-ROM●8cm 光碟●使用容量未定

豪快的沙灘排球





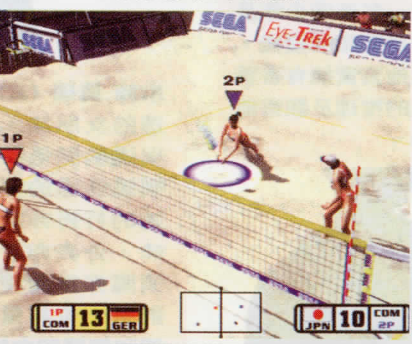

由於街機版《BEACH SPIKERS》受到好評運動遊戲，所以將會移植往GC上，本遊戲的最大特色是那種爽快的感覺，玩者將可以在GC上感受到沙灘排球那緊張刺激的感覺，此外，GC版的《BEACH SPIKERS》更加入了角色育成系統及對戰時最多可以4人同時進行遊戲。

簡單的操作

遊戲的操作和理解都很容易，玩者防守時，對手擊球過網後，我方球場會出現一個標誌，這是代表球的落點，只要將球員移向標誌中心的附近並面向中心點，按擊便可以成功救球或進行二傳，但注意每次擊出的球都可能不一樣，這是由於時間的掌握。此外，當進行扣殺時，會有一力量計出現，玩者需要待力量去年合適程度才按擊，才能達到最佳效果，只要多嘗試就能很快熟習。



◆標誌是代表球的落點



◆移向標誌中心的附近並面向中心點按擊便能擊中球了



◆扣殺時會有一力量計出現啊！

育成系統

在WORLD TOUR（ワールドツアー）的遊戲模式上，隊友可以由玩者自由製作及培育。由於玩者的隊友是由電腦所操作，所以隊友能力是直接影響同玩者的合拍程度，如果能力太低往往會跟不上玩者，而變成了玩者一人表現般，但不要忘記，沙灘排球二人的合作才是最重要，單靠一人是發揮不出真正威力來的。所以如可讓隊友變成適合自己拍擋的類型是很重要，需利用每場比球賽後的獎分來為隊友加強能力，如救球、昇球等。讓他和自己成為一個真真正正的黃金拍擋。

四人同玩樂無窮

遊戲其中一個賣點是可以4人同時進行遊戲，互相合作及對打，試想想當遊戲進行時，畫面中的球員在打球，畫面前的玩者就真人配音，各人喜怒哀樂都一一表露無遺，這是絕對不能從與電腦對打中得到的樂趣，當然，如果各玩者的球技越熟練，比賽時所得到樂趣就更加大。

MATCH PLAY
AUSTRALIA VS ITALY
AUS ITA
1P & 2P 3P & 4P
SEGA STAGE

MODE SELECTION
PLAY MODE
MATCH PLAY 対戦
POSITION



◆4人同玩另有一番滋味

遊戲模式：

ARCADE（アーケード）
在16隊中，選出自己喜歡的一隊，然後進行全8隊的淘汰制沙灘排球比賽，而目標當然是取得冠軍。

WORLD TOUR（ワールドツアー）
這是一個以一隊原創球隊進行比賽的模式，而總共要參加8個比賽的一個模式。而隊友（CPU）是會由玩者控制成長的，同時隊友的能力亦是勝出WORLD TOUR的一個重大關鍵。

VS MODE（VSモード）
這是個最多可以讓4人同時遊戲的對戰模式，玩者可以在遊戲時享受合作或對戰的樂趣，比起只和電腦較量變化更多及更有趣，而比賽打多少分及特殊的規則都可以由玩者自行設定。

TUTORIAL（チュート）
讓玩者熟習操作的練習模式，如接球、扣殺、攔網等基本動作，如果能熟習基本，到真正遊戲時便能夠更得心應手，所以不時進行練習，是成為強者不二之路。

GUN GRAVE

PS2 2002年 7月發售預定
ENTERTAINMENT ● ACT
價格未定●DVD-ROM
記憶容量未定

TEXT：小吉



那兩手持槍及背著巨大棺材的男子正是GRAVE，而他的出現以至戰鬥的理由仍然是耐人尋味，但他那令人毛骨悚然的氣勢更有如死神般，一切一切都令人茫然，但也許遊戲完結的一刻，就是真相展露的時侯。

這男子叫「GRAVE」

遊戲中會插入3D動畫







當玩者一路進行遊戲到特定情節，便會插入故事內容的動畫，動畫的能令整個故事的情節更加完整，令玩者遊戲時更投入，補充一點是動畫的全是3D立體影象。

＊主角GRAVE甦醒的一刻，而兩手鎖上巨型棺材是為什麼呢？同時他戰鬥又是為了什麼目的？

遊戲人物設計草圖：



淺蔥美嘉（淺蔥ミカ）
一位擁有不少謎團的謎之少女，外表友善，但是敵是友仍未清楚。



BEYOND THE GRAVE（ビヨンド・ザ・グレイヴ）
本遊戲的主角，帽子、護膝及外套的背部同樣有一個明顯的十字符號

DOCTOR T（ドクターT）
本名和GRAVE的關係都不明的神秘角色，他是否真的是一名醫生



黑服
由內藤泰弘所設計的配角，身份不明。



MEGABIKER（メカバイカー）
外表非常冷酷無情，好像是一名強橫的配角，說不定是強敵。

多姿多彩的戰鬥



GRAVE能夠使用多種動作，能攻擊敵人的同時亦能作回避動作，如伏下及向後小跳躍，能有效使用絕對可以減少被敵人擊中的次數，而遠距離攻擊可以用槍，近距離攻擊則可以使用那巨大的棺材。



＊使用棺材攻擊的範圍非常廣闊，是從被包圍中突圍的好招式

＊被敵人正面擊中了

RESULT畫面：遊戲中，當完成一個Stage後，便會出現STAGE RESULT的畫面，顯示玩者在Stage中所取得的成績及總結，而挑戰極限有時亦是動作遊戲的其中之一個樂趣，如果成績能到達一定程度高，說不定有隱藏的事件發生也說不定，現在便分析各項統計的所代表內容。





＊伏下同向後小跳躍的同時，攻擊仍然繼續，可說是攻守合一

BEAT COUNT	這個相信是成功擊倒敵人的數目
KILL RATE	成功擊殺所出現的敵人的百分比
CLEAR TIME	完成該Stage所需要的總時間
REMAIN LIFE	主角在完成Stage時所餘下的體力，必需萬事小心
ARTISTIC BONUS	ARTISTIC解作「藝術」，難道是說連續擊殺敵人的總數？

PS2 2002年 夏
GLOBAL A ENTERTAINMENT●SLG
價格未定●媒體未定
記憶未定

江戶時代

相信沒看過動畫、電視劇，都聽過一位叫「水戶黃門」的老伯（笑）吧。他正是江戶時代，打擊貪官污吏著名的人物。在《惡代官》裡，作為玩者這些壞蛋的最大敵人，當然就是水戶黃門大人了。作為遊戲主角的惡代官，就是那些收受賄款，與惡德商人勾結，幹盡壞事，殘民以自肥，還有在大本營中必備「拉民女腰帶」（笑）的壞蛋！這些惡行都可以在遊戲中感受得到！



◆正義朋友水戶黃門，正是一眾惡代官的大敵！



嚐嚐貪官的滋味（笑）

一直以來，不少遊戲的主角，都是警惡懲奸的「正義朋友」，甚少是以壞蛋作主角。這個PS2 遊戲《惡代官》來個身分大倒轉，讓你一嚐成為江戶時代貪官污吏的滋味。

江戶時代《刻命館》？

基本上遊戲的流程分為三個部分，一是由真人拍攝的劇情交待。之後便在「大本營」設置陷阱、守衛等等，等候各位正義的官員「上門」，把他們一網打盡。看起來的確很像之前PS推出過的《刻命館》呢。





有錢使得鬼推磨

每一版開始的時候，都會收到各界惡德商人送來的「山吹色的糖果」，就是賄款了。現實中收了賄款，當然是用來花費囉（笑），那麼遊戲裡可以怎樣？就是作加強大本營保安之用，此時候能夠開發及設置各式各樣不同的陷阱、武器，或者請來保鑣守在裡面，伏擊官員。而這個程序是有時限的，在畫面右下角顯示，當蠟燭全部熄滅，正義的官員便會「上門」對付大家了。



陷阱、武器的開發

除了手上的陷阱、武器，還可以開發一些新穎的東西，此時便要找平賀源內幫忙了。當中充滿各種特別的陷阱，例如可以連續設置後作出誘爆的「油樽」、跌下去便不能動彈的「落穴」等等，當然找得他幫忙，還要花兩個錢給他呢。





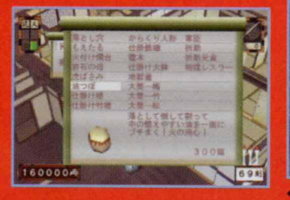
◆設置陷阱的同時，別忘了啟動的按鈕



◆預計對手的來勢設置陷阱

陷阱、武器的開發

除了手上的陷阱、武器，還可以開發一些新穎的東西，此時便要找平賀源內幫忙了。當中充滿各種特別的陷阱，例如可以連續設置後作出誘爆的「油樽」、跌下去便不能動彈的「落穴」等等，當然找得他幫忙，還要花兩個錢給他呢。



迎擊正義朋友！

時限到達之後，正義朋友便會一窩蜂的殺進來。此時惡代官便要作為誘餌，一邊逃走，一邊引他們到陷阱去，有時候便叫出用心棒及小嘍囉好好地「招呼」一下，當這些正義朋友滿身傷痕之時，作為惡代官的你，便走近作「最後一擊」，了結他們吧！另外根據陷阱設置的位置，能夠像《刻命館》般設計出連鎖型陷阱，成功的時候還會出現「地獄」二字！

◆「連續技」成功！嚐嚐地獄的滋味吧（笑）！

◆賄款會根據用心棒的效率及陷阱的連鎖增加，努力吧（笑）！



PS2 2002年 4月
MIDWAY GAMES ● ACT
6800日圓 ● DVD-ROM
38kb

痛快的飛車ACT登場

於歐美實在的都市中飛車，到處破壞完成各種任務的痛快ACT《SPY HUNTER》，由MIDWAY帶到日版PS2之上！

SPY HUNTER

多姿多采的任務

《Spy Hunter》中，玩者操作一台擁有武器的車輛「G-6155 攔截者」，執行各種任務，並把所有妨礙的對手通通消滅。高速之餘把附近所有東西破壞的痛快感，確實是解除壓力的好方法！與不少美式動作遊戲一樣，《Spy Hunter》裡面每一版都有好幾種任務同時進行的，例如破壞目標，到某些地方取得物品，裝設物品等等。同樣地，完成一定數量或指定的任務便可過版，每一次玩都可以有不同的目標去遊戲囉！



◆作為特工部隊的一份子，玩者要參與不同的任務

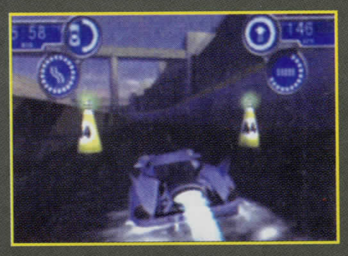
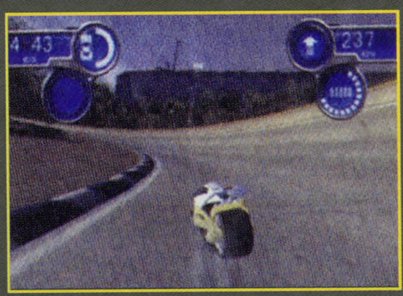


◆「戰車」G-6155，車頭設有機鎗，瞄準後便可把目標射成蜂巢了！

◆每版有一個主要任務，與及一大堆次任務，可以只完成主任務，或者全部完成。

隨情況變形的「攔截者」

戰車「G-6155 攔截者」，是一台設計先進的機械，會根據不同的地形變形成快艇或汽車的形態，而受到嚴重的傷害時，還會變成逃生用的電單車。

MISSION 小介

介紹一下初段的任務：

TEST TRACK LINCENSE

在德州進行訓練，可說是實習操作的一版。除了避開障礙、攻擊之外，還要通過設於跑道上的check point。



ROURE CANEL

舞台移師到威尼斯去，除了破壞巨大企業的通訊網之外，還要在有關的貨船設置GPS追蹤器。地形不只是水道，還有地下基地。



DRAGON STRIKE

收到敵對的巨大企業，正進行新型直升機測試的情報，目的就是跑到試驗場去，在直升機起飛之前將其擊毀。



SWAMP VENOM

回到美國佛羅里達州，巨大企業在沼澤地非法棄置有害物質，Spy Hunter出手阻止。廢棄設施非常堅固，要利用飛彈攻擊才能破壞。另外還要在運送有害物質的貨船設置GPS追蹤器。



到處妨礙的敵人

與巨大企業為敵，他們當然不會讓Spy Hunter輕易成功，於是派出了各式各樣的敵人攻擊攔截者，利用機鎗把他們狠狠擊倒吧！

BULLS EYE

設有武器的吉普車，速度很高。



ROAD LOAD

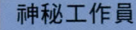
設了防彈裝甲的大貨車，擅長於兩邊及後面攻擊。

JUMP JET

低空飛行，以導彈攻擊的戰機。

ATTACK HELI

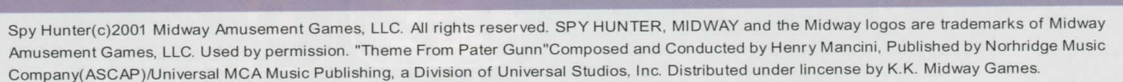
攻擊直升機，火力強橫的傢伙。



神秘工作員

黑衣黑褲黑電單車（還有黑星？）隨時出現路上截擊的敵人。







text by 外稿人







綾波育成計画 新世紀エヴァンゲリオン NEON GENESIS EVANGELION

DC	2002年 4月18日
Blocky ● SLG ● 7800 日圓 ●	
GD-ROM ● 140 blocks	
附送DC用滑鼠、mouse pad及橡膠襟針	

新世紀 Evangelion 綾波育成計劃

屬於「自己」的綾波麗？
GAINAX把手上兩個不同作品《Pricess Maker》及《EVA》揉合的育成遊戲《綾波育成計劃》，終於出現於DC之上。不少在之前PC版不能實現「願望」的朋友，總算有機會一試「教導」綾波麗的機會了。而DC版更加入了新製作的OP動畫，準備好接受「衝擊」嗎？

特務機關NERV特殊職務官

「不幸」地，遊戲中的各位並不是碇司令（爆），而是Nerv的小職員，職位是什麼「保護監督主任」。看似是好聽的職位，簡單點說即是綾波麗的「監護人」罷了…主要的工作是負責計劃及管理她的生活，玩者有一年的時間走「管教」她，而根據行程表的設定，當然會培養出不同能力的麗了。



◆基本畫面，除了行程表，還有會話等指令



◆出現於司令室的包帶少女

不能逃，不能逃…的育成工作

基本上是以育成為中心，而根據行程表的不同設定，麗的能力值會受到不同的影響而出現升降。能力表整體的變化，是會影響故事（event）發展，與及最後的結局。那麼究竟是擁有健康的反叛少女，還是一個病弱的高材生，又或者能力平均發展，平平凡凡的麗？就要看玩者自己的意思，與及行程表的編排了。

◆外出購買影響能力的物品，遊戲中的GAMERS是由Digiko作店員呢。

能力表

肉體強度：健康程度，數值低會容易受傷及患病。
知能指數：一般知識的認知度，數值低會測驗不及格，需要補課等。
精神防壁：精神力，表示她是否堅強的女孩。
Ph分泌：荷爾蒙，數值高代表她在戀愛中。
基本語彙：從玩者學會多少說話，越高代表會話的內容越豐富。
社會適應：對外界的適應力，數值高代表個性較為開朗。
道德感覺：道德倫理的認知，數值低的話會經常出現反叛行為。
感受能力：影響藝術、戰鬥時回避率的數值。
疲勞係數：身心疲倦程度的數值，受到行程表影響。
同步率：與EVA之間的同步率，影響攻擊力。
AT Field：戰鬥時的防禦力。



行程表編排

基本上以一週為單位，除非是強制行動，否則每日進行什麼活動都由玩者決定。上學、訓練，測試之外，還可以到遊樂場，電影院等地方去。可能會在當中，見到一個與平日完全不同的她呢。





◆有關EVA的訓練也是活動之一



◆好感度高的時候，與她外出會發生event





◆當然少不了與使徒戰鬥的事件了

◆還有本編中出現的人物們

以肉眼確認了新服飾！

已經確認DC版加入了3套新服飾，加上本來的服飾，共有31套之多。

貓耳及制服
很像某作品的女主角吧。當然是在GAMERS買的啊…

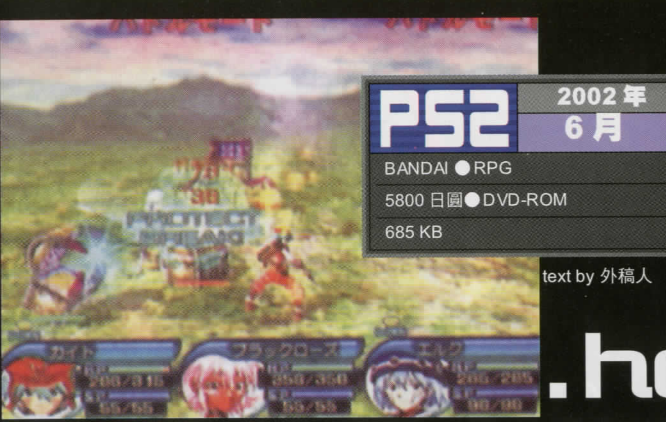
天使服飾加冰鞋
穿上冰鞋該是溜冰吧，那麼天使服飾是為什麼而穿？

聖コンプティーク學院制服
有別於平常穿著的校服，可說是別有一番味道吧。









PS2 2002年 6月
BANDAI ●RPG
5800 日圓●DVD-ROM
685 KB

text by 外稿人

感染拡大 .hack

http://www.hack.channel.or.jp

貞本義行×伊藤和典×真下耕一

.hack 感染擴大
在遊戲界中的網絡空間冒險！

資訊統一了世界的近未來，網絡世界發生不尋常的病毒散布事件…動畫界三名人合作的跨媒體遊戲《.hack》，這次將為你公開關乎網絡生存的戰鬥系統。

網絡世界「The World」

遊戲的舞台是一個稱為「The World」的網絡遊戲世界，而這個世界除了劍與魔法之外，還有網絡世界的溝通手段：Chat、BBS 及 email。基本上整個「The World」分割成為不同區域，每個區域都有本身的屬性，怪物也會根據屬性及區域而有所不同。屬於玩者的角色們，都會有干擾屬性能力增減的「技（Skill）」，有效地運用技去降低怪物的能力，對戰鬥會有莫大的幫助。技本身也有其「效力範圍」存在，面對大量同屬性的怪物時，當然是利用大範圍的技令更多怪物受影響了。



◆戰鬥時，同伴的對話會提示玩者使用技的時候。



◆冰天雪地的水屬性場地，當然利用減低水屬性的技了。

戰鬥不能？不用愁

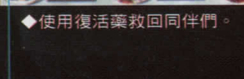
「戰死」這回事，相信不少有玩網絡RPG經驗的朋友都會體驗過吧（笑）。《.hack》裡當然也有這種事情發生，不過角色陷入戰鬥不能狀態時，並不代表GAME OVER，只要隊伍中尚有生存者，便可由他們使用道具令死者復活。



◆戰死的同伴會連聲道歉…現實中也是如此便好了…







◆使用復活藥救回同伴們。

神秘少女 アウラ

遊戲初段時，把一本神秘書本交給主角的少女。來歷、目的一切不明。當主角陷入困境時，也是她提醒主角打開該書本。究竟是敵？是友？

可怕的DATA DRAIN

除了用技降低怪物能力，在「The World」裡面，還有著一種干涉資料，將程式抽出改寫的可怕能力，稱為「DATA DRAIN」。在戰鬥中使用Data Drain時，能夠把怪物的程式改寫，藉以改變其屬性，一口氣降低其level。而作出Data Drain之後，被改寫程式的怪物可能連外貌也會改變。當遇上level高，或者不能直接傷害的敵人時，就是使出Data Drain的時候。



◆利用病毒改寫其資料。



◆強敵當前，不能直接擊倒…

DATA DRAIN發動！





◆一般戰鬥時，可以向「Protect Break」的怪物使用Data Drain。



真·女神転生 NINE

XBOX 2002年
ATLUS●RPG
價格未定●DVD-ROM
記憶容量未定●NETWORK 對應

TEXT：時雨

《女神》系列最新作續報！

以202X年，東京已被核戰所破壞，人們改為在地下都市中生活。而作為娛樂的一種，人們在電腦空間中創造了一個以1990年代東京為藍本的假想世界，以享受過去的美好日子……不過由於電腦空間出現故障，假想世界中開始出現了各種變異……

和上述的故事背景相同，玩者在《真・女神轉生NINE》中可以在現實世界和電腦空間中自由穿梭，在遊戲的主要部份電腦空間中，玩者可以帶同「惡魔」在新宿、澀谷等地方探索，當和其他惡魔相遇時，戰鬥便會開始！

202X之東京——現實世界



◆主角與母親和妹妹一起生活的世界。畫面風格統一為2D平面畫。

以1990年代為藍本的——電腦空間



◆電腦空間的世界是由3D POLYGON組成

電腦世界的城市 有日與夜之分

在電腦空間中雖然有時間的觀念，但各個城市都有自己一套季節和時間的設定，不會隨著真實時間而改變。例如原宿是固定為中午，而六本木則固定為夜晚。為什麼會有這樣的設定，仍然是個謎……

六本木 夜之街



◆六本本的設定為夜晚，以配合它那五光十色的夜生活

原宿 白晝之街



◆看街中翠綠的樹木，相信原宿的季節設定是春天或夏天



◆1990年代的原宿明治通，有去過日本的人可有印象？

RTS (REAL TIME STRATEGY)

當玩進入了位於電腦世界深層的「地下城」後，遊戲的進行方式會完全不同，戰鬥是改為即時戰略遊戲般進行，地圖上，玩者的部隊和敵方的部隊會以符號的方式來代表，大家可以像玩戰棋般來控制己方的部隊，當和敵部隊接觸時，便會開始TACTICAL戰鬥。留意在TACTICAL戰鬥進行期間，其他部隊仍會如常行動，因此玩者隨時會兼顧數場不同的TACTICAL戰鬥！



◆「地下城」的戰場是由線條所組成，非常CYBER FEEL



◆RTS正如其名，是本格派的即時戰略遊戲

TACTICAL 戰鬥

《真・女神轉生NINE》的戰鬥是採用半自動的即時戰鬥形式。當進入戰鬥後，各隊員會根據預先設定好的戰術去思考和行動。攻擊的先後次序是根據部隊的敏捷度高低來決定的。



◆敵我雙方的隊員會在同一戰場上同時出現，甚至會有第三個勢力加入戰鬥的可能！



◆在即時式的戰鬥中，帶同哪一隻「仲魔」去作戰將有決定性的影響

這畫面是？！



◆這一片像荒原的情景，不像是現實世界，也不像電腦世界，到底……



◆這間像教堂的建築物，也不像是現實世界的東西……





爆烈SOCCER 爆烈サッカー

TEXT:Sugi

PS	2002年 5月16日
TECMO ● SPT	
5800 日圓● CD-ROM	
1BLOCK	

超現實主義足球！

足球遊戲相信大家玩過不少，不過出色的卻只有極少數，嚴格來說還只得一隻《WINNING ELEVEN》。然而，大家有沒有記得紅白機年代的《熱血足球》系列？那些強勁、跨張的必殺射球，能為玩者帶來完全另一番風味。進入PS時代後，這類走極端跨張路線的足球遊戲實在買少見少，但這隻《爆烈SOCCER》卻為必殺足球遊戲掀起新的衝擊！現在就來看看超現實足球的精髓吧！





◆紅色閃電－以高速盤球壓倒對手！

MODE SELECT

WORLD CUP

每個足球遊戲必定會配備的模式。從各國代表中選出一隊參與世界盃，先來突破分組賽，然後進身淘汰賽，向著全世界冠軍的目標進發，奪取足球界的最高殊榮！

INTERNATIONAL TOUNAMENT

從眾多國家中選出十六隊球隊，進行全四場的淘汰賽。淘汰賽的賣點在於一場定勝負，要取得勝利就必須四場全勝，刺激感大增。要贏得冠軍，除了需求高技術，還得靠一點運氣呢。由於對賽是隨機抽籤分組，對手的強弱亦是取勝的關鍵之一。

INTERNATIONAL LEAGUE

從全部32個國家之中，揀選8隊球隊來進行一個循環的聯賽。跟淘汰賽不同，雖然即使輸掉比賽也不會就此失去爭標的資格，但每一場賽事的勝負均對爭標形勢起著重要的影響，非常考驗玩者的操控技術，以及賽事與賽事之間的穩定性。

MATCH

任意選擇兩隊球隊，進行一場友誼賽，即是一般足球遊戲的「EXCEBITION MATCH」。這模式是跟朋友對戰的最佳選擇，亦可簡單地進行一場玩者心目中的夢幻對決！在擁有足夠實力挑戰上述其他模式前，這也是磨練球技的好方法呢！

超級必殺技系統！

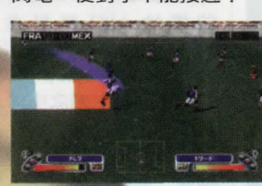
足球遊戲的基本變化不能太大，要在同類遊戲中突出自我，創新的元素是必要的。本作將會在球賽中加入一個必殺技系統，只要儲滿畫面下方的能量計，就可使出必殺技！必殺技的種類繁多，射門、盤扭、傳球、防守等，十分多元化。而且每個國家的必殺技也帶有其特色，十分有趣！而且更有只有特定的球員才可使出的強力必殺技，令人玩得份外投入！這個必殺技系統，雖然不可說是開創先河，但創意卻是十足，在真實足球遊戲氾濫的現在，能否令本作脫穎而出，成為另一路奇兵呢？



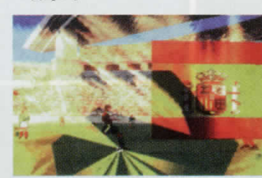
◆大笨鐘－大鐘樓四周產生閃電，使對手不能接近！



◆萬里長城－中國隊的必殺技，球場上出現萬里長城，阻擋對手的攻擊！



◆拿破崙盤球－一邊挑著皮球，一邊突入敵陣！



◆鬥牛射球－強力的西班牙式射球！



◆香蕉射球－比真實的香蕉射球弧度更大！







◆帝王射球－足以把敵方守衛吹飛的強力直線射門！



◆PINPOINT CROSS－準確無比的傳中球，可輕易取得入球！





◆自由神像－有崇高的自由神像守護，可帶動球員士氣？



不知大家喜歡甚麼的格鬥遊戲呢？2D？3D？而相信在3D的格鬥遊戲世界之中，《鐵拳》系列應該是佔有一定的地位呢？在街機上推出多時的格鬥遊戲《鐵拳4》，現在已經移植到家用機PlayStation 2之上。

鉄拳4



和街機沒有分別？

對於移植遊戲，玩家們一定會有一個疑問，那便是遊戲本身和街機有甚麼分別呢？會否有新加入的人物和模式呢？而PlayStation 2版的《鐵拳4》給大家的答案是有新有舊。舊的當然是指遊戲和街機版的沒有太大分別，「ARCADE MODE」之中的可以說是和街機完全一樣，大家可以使用的人物、穩藏人物完全和街機版一模一樣，這方面可以說是遊戲的失敗之處，不過，NAMCO當然不會就此便推出一隻遊戲，在PlayStation 2版的《鐵拳4》之中，除了一般的「ARCADE MODE」、「TIME ATTACK MODE」、「TRANING MODE」、「SURVIVAL」、「TEAM BATTLE」之外，亦加入了兩個新的遊戲模式，分別是「STORY BATTLE」和「TAKKEN FORCE」。









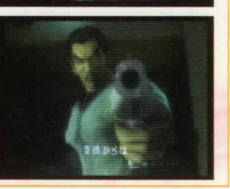






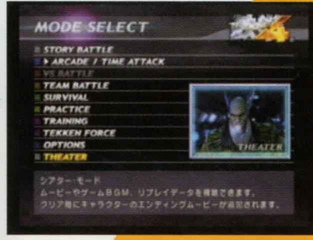






新增模式

《鐵拳4》之中加入的新遊戲模式是「TAKKEN FORCE」和「STORY BATTLE」，前者可以說是一個在《鐵拳》系列之中完全新創的遊戲模式；至於「STORY BATTLE」，其實在玩法上和「ARCADE MODE」沒有太大的分別。



■模式選擇畫面。



■在遊戲之中要用到L1和R1製作轉換「目標」之用。



■就如一般的選擇人物。



■在路上不斷會出現敵人。

TAKKEN FORCE

「TAKKEN FORCE」可以說是一個動作遊戲的模式，大家玩了這麼多年的《鐵拳》，來來去去也是在不同的場地上打來打去，打完1 ROUND便算數，而「TAKKEN FORCE」便捨棄了一貫的《鐵拳》風格，利用遊戲之中的人物來作動作遊戲。

在「TAKKEN FORCE」之中，玩者就像一般的遊戲一樣，可以選擇喜歡的人物，之後便開始遊戲，遊戲是以STAGE型式來進行，在每個STAGE之中，也有一個獨立的版圖，在版圖之上佈滿敵人，玩者一定要將所有的敵人消滅，才可以向前推進，不過由路途太遠，在戰鬥之中又難免會有所損傷，所以在擊倒敵人之後，便有機會得到一些體力的補充，由最一般的雞蛋至大大隻的肥雞也有，出現的是哪一種，則要視乎玩者使出甚麼招數來KO敵人了。

而在每個STAGE最後，當然不會少得打BOSS的環節，如果大家以為BOSS會和一般的人物差不多，那便大錯特錯了，因為BOSS其實一點也不簡單，就好像STAGE 1的BOSS，便是最後的隱藏人物「COMBOT」，大家有興趣挑戰一下嗎？




■擊倒敵人可以增加遊戲時間。


■一地都係蛋。


■出現大量敵人時便要好好的利用L1和R1掣了。


■這裡風景也不錯啊！


■最後當然要打BOSS。

THEATER MODE

這是一個只在完成一次「STORY BATTLE」之後才會出現的模式，不過，這模式不是要讓玩者在這裡「打生打死」的，反而是要大家好好的靜下來，看看戰鬥之後的成果，因為大家可以在這裡看到已完成的人物的OPENING和ENDING。

而且，在完成第1次「STORY BATTLE」之後，在遊戲之中會多了一種功能，便是在遊戲之中可以錄起戰鬥的片段，之後在這裡再次播放，當然，要留下這些美好的回憶，便一定要付出代價，那便是MEMRY CARD之中的容量了。

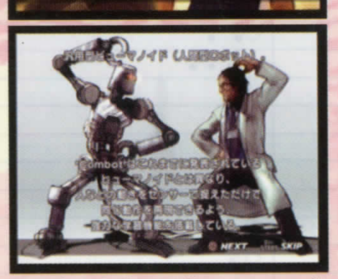
除了視覺娛樂之外，玩家亦可以在這裡欣賞到遊戲之中的音樂，由選擇人物時的音樂，以至在不同STAGE及不同環境之下的音樂也有收錄，這個模式絕對可以滿足《鐵拳》迷的需要。



■可以睇片……



■又可以聽音樂。


■各人也有著不同的OPENING故事



■大家會否集齊所有人物的ENDING呢？

STORY BATTLE

大家其實可以視這個「STORY BATTLE」是「ARCADE MODE」一般看待，因為在這個模式之中，除了有OPENING的故事和爆機之後的ENDING之外，基本上和「ARCADE MODE」是一樣一模的，不過，其實筆者是建議大家玩這個「STORY BATTLE」的，因為在完成遊戲之後的ENDING也是頗有趣的。

此外，有一些人物，本身按1P和2P時會出現不同的人物，而這人物便會有不有不同的ENDING，之中的人物便是「KUMA」，因為按腳掣時會以「PANDA」出現，所以，用「KUMA」和「PANDA」爆機時是有不同的ENDING的。



■和ARCADE中一樣的戰鬥。

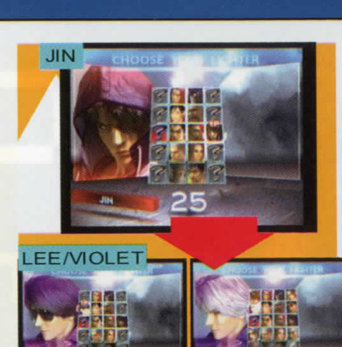


隱藏人物

在《鐵拳4》之中的基本人物共有10人，至於隱藏人物方面則有8人，他們的出現條件非常簡單，只要大家進入「ARCADE MODE」之中，之後進行遊戲，每爆機一次便可以取得一名隱藏人物，如此類推，當完成7次遊戲之後，便可以得到7名的隱人物。

那麼第8名隱藏人物呢？其實也是和之前的差不多，不過要取得這個隱藏人物，條件方面是加多了一樣的，那便是一定要使用「三島平八」來爆機，只要能使用「三島平八」來完成「ARCADE MODE」，那便可以取得最後的隱藏人物「COMBOT」。

而藏人物的出現次序如下：



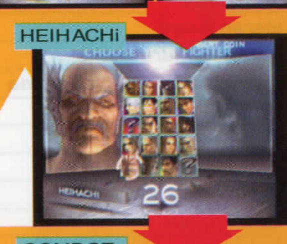




















STEVE FOX

COMMAND LIST

固有技	
技名未定	
技名未定	
技名未定	
QUICK BRITISH EDGE COMBO 1	
QUICK BRITISH EDGE COMBO 2	
技名未定	
BRITISH EDGE COMBO 1	
BRITISH EDGE COMBO 2	
技名未定	
技名未定	
技名未定	
UPPER STRAIGHT	
技名未定	
技名未定	
技名未定	
技名未定	
SONIC FANG	
技名未定	
技名未定	
技名未定	
技名未定	
CUTTING HOOK	
CUTTING HOOK	

固有技	
技名未定	
SMASH	
SMASH~FLICKER 架式	
技名未定	
技名未定	
技名未定	對手DOWN時
技名未定	
技名未定	
技名未定	
技名未定	
技名未定	
技名未定	（或）
技名未定	（或）
WAVING LEFT	
技名未定	
技名未定	
SHORT SHOULDER ATTACK	
WAVING RIGHT	
技名未定	
技名未定	
DUCKING	或 或
LONG DUCKING	或 或
技名未定	DUCKING 中

固有技	
技名未定	DUCKING 中
技名未定	DUCKING 中
技名未定	DUCKING 中
SWAY	或 或
技名未定	WAY 中
技名未定	WAY 中
FLICKER	或
技名未定	FLICKER 架式中
技名未定	FLICKER 架式中
技名未定	FLICKER 架式中
技名未定	FLICKER 架式中
技名未定	FLICKER 架式中
EAGLE CLAW	站立途中
投技	
POSITION CHANGE	近敵時 ＋或或或
技名未定	近敵時
技名未定	近敵左側時
技名未定	近敵右側時
技名未定	近敵背面時
背向投技	背向對手時
技名未定	近敵時
技名未定	FLICKER 架式中



CHRISTIE MONTEIRO

COMMAND LIST

固有技	
1-2 Punches	
Backflip Kickout	
Leaping Boot	
JAB, TOETAP	
Handslaps, ToeTap	
DOUBLE ARMSTRIKE	
ElBow Uppercut	
Triple Flurry	
Asfixiante	
Heran Bago	
Thomas Flare	
Low Flairsweep, Cabecada	
Cancel	
Cabecada Needle	
Low Flairsweep	
Arrow Kick	
Quick Knee	
SNAPKICK EXTENSION	
CRESCENT CANNON	
Toetap, (HND)	
Rasteria	
Lungekick	
Macaco	
INSIDE CRESCENT	
Mirage *Juggles*	

固有技	
Jumping Jack	
(RLX) POSITION	
QUICKSWEEP	
M. L. de Compasso	
Satellite Moon	
Armada	
Rasteria	
Armada	
Monkey Trick	
Thomas Flare	
Roundhouse	
Backflip	
Foot Kickout	
Dropkick	
Spinning Cyclone	
投技	
POSITION CHANGE	近敵時 ＋或或或
LEG TWIST TAKEDOWN	近敵時
NECK SPINNING DDT	近敵時
SWINGING PENDULUM FLIP	近敵時
Rodeo Spin	近敵時
WINDING TWISTFLIP	近敵左側時
SADDLEMOUNT FRANKENSTEINER	近敵右側時
Over the Top Legtoss	近敵背面時





KAZUYA MISHIMA

COMMAND LIST

固有技	
ONE TWO PUNCH	●●
鬼哭連拳	●●●
閃光烈拳	●●●
裡拳二段	●●
螺旋襲刃腳	⇧●● 或 ⬃●●
螺旋幻魔腳	⇧（或 ⬃） ●●●●
空斬腳	⇨⇨⇨● 或奔走中 ●
右踵落	⇨●
踵落	站立途中 ●●
踵斬	⬁●●
破砕蹴	●●
DOUBLE UPPER	站立途中 ●●
左踵落	⇨⇨●
鬼神滅裂	⇦●●
真・鬼神滅裂	⬅●●
風神拳	⇨☆⇩⬊●
雷神拳	⇨☆⇩⬊●

固有技	
雷神拳下段腳	⇨☆⇩⬊（或 ⇨☆⬊） ●●
雷神拳中段腳	⇨☆⇩⬊（或 ⇨☆⬊） ●●
奈落拂	⇨☆⇩⬊●●
霧足	⇨☆
霧足風神拳	⇨☆⬊●
霧足雷神拳	⇨☆⬊●
霧足奈落拂	⇨☆⬊●●
魔神拳	站立途中 ●
忌怨拳	⬁●
六腑砕	⬁●
腿砕	⬀●
心中突	⇨●
魔神閃焦拳	➡●●
雙毆腿砕	●●●
凶襲拳	⇦●
左前蹴~LEAD JAB	●●
骸斬拳	橫移動中 ●●

固有技	
魔神烈衝拳	⇦●●●●
螺旋裡拳	⇦⬅●
頭蓋落	⇦●
迅烈腳	⇨☆⇩⬊●
六腑凶鳴拳	⬁●⇨●
魔神閃焦凶鳴拳	⇨●●⇨●
閃烈腳	⇦●
投技	
POSITION CHANGE	近敵時●● ＋⇧或⇩或⇦或⇨
體落	近敵時 ●●
旋蹴	近敵時 ➡●●
鐘樓落	近敵左側時 ●●
頭蓋砕	近敵右側時 ●●
背落	近敵背面時 ●●
超PACHIKI	近敵時 ⇨⇨●●
ULTIMATE TACKLE	⇩（或 ⬇） ●●



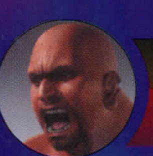
LING XIAOYU

COMMAND LIST

固有技	
架推掌	⬀●
雀連手	●●
雀連砲～背向	●⇩●
左捌～背向	⇦●
右捌～背向	⇦●
上步掌拳	⬈●
上步掌拳～背向	⬁●
妃背掌	⇧●
妃背掌～正面架式	⬆●
前壁	⇧●●
前壁加橫	⇧●●●
前壁加橫架推掌	⇧●●●●
妃背掌步	⇧●●●●
烏龍盤打	⬂●
烏龍盤打～鳳凰架式	⬊●
雀翼背掌～背向	●●
雀翼背掌	●⬈●
蕩肩～背向	站立途中 ●
挑打華蘭	⬁●
插步桃拳	蹲下狀態中 ⬉●●
插步桃拳第一發～背向蹲下	蹲下狀態中 ⬉●⬇
括面腳	⇨●
里合腿	⇨➡●
掃腿背身擊	蹲下時 ●●●●
浮身騰腿	⇨➡●
前旋掃腿	蹲下狀態中 ⬁●●
蒼空砲	站立途中 ●
弧月閃	⬃●
擺步	⇦●●
擺步猛虎掌	擺步中 ●
擺步砕壁	擺步中 ●●
蕩肩	站立途中 ●⇨
雙壁掌	⇨➡●●●●
斧刃腳	⬀●
暗腳	⬀●
鳳凰之構（鳳凰架式）	⇩（或 ⬇） ●●
背向	⇦●●

固有技	
側轉橫移動	⇨●●
前轉橫移動	⇨●●
回身橫移動（畫面裡）	●●
回身棋移動（畫面前）	⇩●●
蹲下振向	蹲下狀態中⬈●●
挑發1	●●●
挑發2	●●●
擊壁掌	●●
鳳凰雙連腿	⇦●
挑打連掌	⬁●●
謄腿宙轉腳	⇨➡● 手擋格時 ●
雀連砲	●⬇●
雀連轉身擊壁掌	●⇩●●●
雀連架推掌	●●●
技名未定	⇩●●
宙轉斷空腳	●●
宙轉斷空腳～鳳凰架式	●●⇩●●
加橫架推掌	⇨➡●●
孤月閃～鳳凰架式	⬃●⇩●●
旋腳	⬃●
旋腳～鳳凰	⬃●⇩●● 架式
掃腿	橫移動中 ●
背向對手時可用的招式	
背身擊	●●●
虎尾腳	●
背身下段腳	⇩●
背身下段腳～正面架式	⬇●
後轉～跳弓腳	⇨●●●●
跳雞跖	⇨➡●
鳳凰之構（鳳凰架式）	⇩●●
後轉	⇨●●
回轉橫移動（畫面裡）	●●
回身橫移動（畫面前）	⇩●●
暗腳	⇩●
鳳凰之構中的招式	
左桃領	●
右桃領	●

固有技	
弓步盤肘・早	使出鳳凰之構時立即 ●● 或⇩●●●●
弓步盤肘・遲	●●
弓步盤肘・超遲	⇩●●
下爪	●
鳳凰連爪	⬂ 或 ⇧ 或 ⬃●●
鳳凰連腿	⬂ 或 ⇧ 或 ⬃●●
掃腿	⬂ 或 ⇧ 或 ⬃ 著地時 ●
鳳凰旋腿	⬂ 或 ⇧ 或 ⬃☆●
中段蹴	●
中段蹴～背向	●⇦
扇蹴	●●
扇蹴～橫轉	●● ⇧
扇蹴～橫轉	●● ⇩
前旋掃腿	⇨●●
騰空擺腳	⇧●●
鳳凰翼腿	⬂ 或 ⇧ 或 ⬃☆●
伏下	⇩
JUMP	⇧
背向	⇦●●
前轉	⇨●●
前轉～鳳凰架式	⇨●●⬇
鳳凰穿弓腿	●●
鳳凰雙打	●●
投技	
POSITION CHANGE	近敵時●● ＋⇧或⇩或⇦或⇨
流垂落	近敵時 ●●
搖身倒波	近敵時 ➡ ●●
旋毛	近敵左側時 ●●
裡旋毛	近敵右側時 ●●
背捻腿落	近敵背面時 ●●
背向之投擲⬀	背向對手時 ●●
背向之投擲⬂	背向對手時 ⇨➡ ●●
鳳凰架式之投擲	鳳凰架式中 ●●
孔雀跳腿	近敵時 ⇨ ●●
飛燕流舞	近敵時 ⇨➡●●
引投	近敵時 ⇩⬃⬅●



CRAIG MARDUK

COMMAND LIST

固有技	
技名未定	●
技名未定	●⬇●
技名未定	●
技名未定	⇦●
技名未定	⇦●
技名未定	⇦●
技名未定	⇦●
技名未定	⇩●
技名未定	⇩●
ALLIGATOR	⇩●●
技名未定	⇧●
技名未定	⇧●
技名未定	⇧●
技名未定	⇧●

固有技	
技名未定	⇩●
ELBOW STING	⇨➡●
技名未定	站立途中●
TORNADO CHOP	站立途中●
技名未定	站立途中●
技名未定	站立途中●
技名未定	⬇⇦●
技名未定	橫移動中●
技名未定	●●●
技名未定	蹲下狀態中●
技名未定	⇨➡●
CROUCHING STYLE	●
CROUCHING STYLE 橫移動（暫稱）	CROUCHING STYLE 中⇧或⇩

投技	
POSITION CHANGE	近敵時
技名未定	近敵時●＋⇧或⇩或⇦或⇨
技名未定	近敵時●
技名未定	近敵時➡●
技名未定	近敵左側時●
技名未定	近敵右側時●
背向投擲	近敵背面時●
技名未定	近敵時⇩⇨●
BACK BREAKER	近敵時⇩⇦⬅●
TACKLE （暫稱）	CROUCHING STYLE 中●



HWOARANG

COMMAND LIST

固有技	
左架式時	
架式 CHANGE	●
Twin Jabs, Lowkick, Highkick	●●●
JAB, RIGHT PUNCH, (SIDEKICK_JUMPING ROUNDHOUSE)	●⇨● 或 ●
HIGH PUNCH	●
SHORT AXE HANDLE	⇨●
BOLT CUTTER	⇦●
Backfist	⇨●
LEAPING HEADSHOT	⇧（或⇩或⇦）●
High Mid Kicks	●●⬆⇧
Highkick	●
Machine Gun Kicks	●●●
Liftkick	●●●●
Highkick	●●●●
Midkick	●
Flying Eagle	●●
Thrust Sidekick	⇨●
Spiral Kick	⇨⇨●
LIFTING LEG KICK	⇦●
Axe Murderer	●●
Hot Feet	●●
Lifting Leg Kick	⬅●
FOOT SWEEP HIGH CRESCENT KICK	⇧●●
CHICKEN KICK	⇨●
Face Kick	⇨●
Sidekick	⇨●●
Right Flamingo Feint	⇨●☆
Running Sidekick	⇨⇨●
High Facekick	⇦●
右架式時	
架式 CHANGE	●
Face Punches	●●
Triple Punches	●●●
Punch-Kick Combo	●●
Jab, Spinkick	●⇦●
Jab, Chainsaw	●●
Chainsaw Kick	●
High Hook	●●
Wild Roundhouse	●

Lifting Leg Kick	⬅●
Hook Kick	⇨●
Leaping Left Roundhouse	⇨⇨●
High Kick	⇦●
Piroette Kick	⇨⇨●
Side Kick	⇧●
Right Sidestep Roundhouse	⇦●
Left FlaMingo	
Left Jab	●
Power Blast	●
Backfist	●
Machine Gun Kicks	●●
Machine Gun Lift	●●●
Changeup Combo	●●●●
DUAL FLASH KICKS	⇨●
Left Sidestep Roundhouse	⇦●
FOOT SWEEP, HIGH CRESCENT KICK	⇩⇨●●
Spin Kick	●
Right Heel Lance	⇦●
Teaser Trip	⇩⇨●
Right Flamingo	
Backfist	●
Right Jab	●
Spin Kick	●
Left Heel Lance	⇦●
Teaser Trip	⇩⇨●
Side Kick	●
DUAL FLASH KICKS	⇨●
Right Sidestep Roundhouse	⇦●
Ankle Kick	⇩●
投技	
POSITION CHANGE	近敵時●＋⇧或⇩或⇦或⇨
Falcon Dive Kick	近敵時●
Windmill Neck Kick	近敵時➡●
5-Kick Massacre	近敵左側時●
Holding Neck Snap	近敵右側時●
Jumping Leg Press	近敵背面時●
背向投擲	背向對手時●
Trapped Heel Explosion	⇩⇨⬅●



YOSHIMITSU

COMMAND LIST

固有技	
忍法陽炎	⇨⇨
忍法草薙	忍法陽炎中
忍法卍葛	⬅
忍法卍芰	⬆
三散華	
忍法卍車	⇩
吹雪	⇨⇨
倒木蹴	忍法卍芰中
斬哭劍	⇧
絕鳴劍	⇦⬅
稻妻	
露拂	蹲下前進中
PK COMBO	
PD COMBO	⬇
卍盤坐	⬇
千覺	卍盤坐中 ☆
千覺無空舞	千覺中 ⬅ 或 ➡
千覺卍菊	卍盤坐中
千覺日向砲	卍盤坐中
飛空劍	⇧
飛空襲劍	飛空劍中 ⬇
旋風劍	⇦⬅☆
忍法卍菊	⬆
不惑	⇨➡
極・不惑	⇨➡⇨➡
惑	⇨➡☆
不憂	⇩
日向砲	
華輪	⬅
連獄劍	⇧☆⬆
華嚴	蹲下狀態中 ⇧⬅ 或 ⬆

固有技	
草薙砲	⇨⇨
卍裡拳・壹	⇨
卍裡拳・貳	背向中
震電	⇨⬆
彈割	⇧
鬼薊	⇧
紫電	⇧
地雷刃	（⇦取消）
卍裡跳蹴	⇧（或⇦或⇩）
忍法陽炎・裡	⇨➡
御靈削	忍法陽炎・裡或無想中
御靈返	忍法陽炎・裡或無想中 ➡
地雷走	地雷刃中 ⇨➡ 或 ⇦⬅
跳地雷	地雷刃中 ⇩ 或 ⇧ 或 ⇦
紫電菊	⇧⬆
虛空襲劍	⬅
朧車	⇩⇦⇨
毒溜	⇧
毒霧	毒溜中任何攻擊掣
卍血櫻	⇩⇦
吉光BLADE	
黃泉驅	⇨➡
SWEEP KICK	⬆☆⬆
無想	橫移動中
轉生	無想中 ⇨
地雷砲	地雷刃中
銅閃華	卍車中 ⇦
鋼閃華	銅閃華中
銀閃華	鋼閃華中
金閃華	金閃華中⬆
地雷刃～卍盤坐	地雷刃中 ⇩

固有技	
仰向DOWN～卍盤坐	仰向DOWN 中
卍車～日向砲	⇩
流雪	橫移動中
一輪堀	⇩
否・旋風劍	
合掌	橫移動中
社	橫移動中
頭蓋	地雷刃中
BARERINA KICK～日向砲	⇩
STEP IN UPPER	⇧
卍華輪	⇦
BARERINA KICK COMBO	
兜割	⇦⬅
隼	⇧
御靈削	⇩⇧➡
御靈返	⇩⇦⇧➡
地雷潛	地雷刃中 ⇩
地雷旋	地雷刃中 或
千覺朧車	卍盤坐中
千覺草薙砲	卍盤坐中
投技	
POSITION CHANGE	近敵時 ＋⇧或⇩或⇦或⇨
雨下	近敵時
雙破	近敵時 ➡
地獄車	近敵左側時
傀儡舞	近敵右側時
忍法風塵	近敵背面時
背向投擲	背向對手時
忍法櫓落	近敵時 ⇩⇨⇦



KING

COMMAND LIST

固有技	
Punch String	
FALLBACK ANKLE TRIP THROW	
LOW POWERBOMB	⇩
PARTING CHOP	⇦
Mid Punch, Uppercut	⇩☆☆
Eibow Smash, Side Swipe	⇧
DIRTY SANCHEZ	⇨⇨
Uppercut	
Backhand	
ELBOW DROP	⇩
QUICK JAGUAR LARIAT	⇨
Flying Cross Chop	⇨⇨
Offensive Push	⇨⇨☆
KnucklebomB	⇨☆⇩⇦
Jumping Knucklebomb	⇦
Straight Right, Uppercut	
BLACK ARROW	⇦
Side Swipe	⇧
Smash Uppercut	⇨⇨
Black Shoulder	⇨
Flying Body Splash	⇨⇨
Dust Kick	⬅
Mid Side Kick	⇦
HIGH MIST TRAP	⇦

固有技	
MINI SPINNING HEADBOOT	
Delayed Drop Kick	⇨
Drop Kick	⇨⇨
Frankensteiner	⇦
Counterhit Ali Kicks	
Counterhit Ali Kicks, Middle Smash	
Jumping Roundhouse Kick	⇨
CONVICT KICK	⇨⇨
Turnaround Kick	⇦
DROPPING SHIN KICK	⇧
Ankle Kickq	⇦
Mid/High Kick Reversal	⇦
投技	
POSITION CHANGE	近敵時 ＋⇧或⇩或⇦或⇨
Brainbuster Suplex	近敵時
Swinging DDT	近敵時 ➡
Coconut Crush	⇦
Tombstone Piledriver	⇦⇨
Wishbone Powerbomb	⇨⇩⇩⇦⇦
Figure-4 Leglock	⇧
Jaguar Driver	⇩⇦⇨
Flying Press	
Boston Crab	



PAUL PHOENIX

COMMAND LIST

固有技	
ONE TWO PUNCH	••
PK COMBO	••
QUICK PK COMBO	⇨••
PD COMBO	•➡• ⇨ •➡•
QUICK PD COMBO	⇨•⬇•
逆PK COMBO	••
雙天飛腳	⇩• •
崩拳	⇩⇩⇨•
落葉	⇩• •
浴蹴	⇨⇨•
岩石割	對手DOWN時⇩•
三寶龍（上段）	⇨⇨• • •
三寶龍（中段）	⇨⇨• •⇨（或⇧） •
三寶龍（下段）	⇨⇨• •⇩（或⇧） •
瓦割	⇩•
瓦割崩拳	⇩• •
瓦割落葉	⇩• •
葉櫻	蹲下狀態中⬆•
葉櫻崩拳	蹲下狀態中⬆• ••
葉櫻鐵騎	蹲下狀態中⬆• •

固有技	
疾風	⇨➡•
萬聖龍王拳	⬅••
SOMERSAULT NG	⬇（60 FRAME）⇧••
富嶽	⇨••
裡疾風	⇩⇩⇨•
鉞打	⇨••
SWEEP KICK	⇨•
浮草	⇩⇩⬅
飄疾	⇩⇩⇩•
飄瓦	⇩⇩⇩•
逃旋	⇩⇩⇩•
旋櫻	⇩⇩⇩• •
旋櫻崩激	⇩⇩⇩• ••
旋櫻鐵騎	⇩⇩⇩• ••
不知火	橫移動中•
旋疾風	橫移動中•
震月	站立途中•
鐵山靠	⇩••
疾風崩激	⇨➡ ••
疾風鐵騎	⇨➡ ••

固有技	
龍王霹靂拳	指令未定
萬聖龍砲拳	⇨➡•擊中或遭擋格時•
避疾風	⇦⇨•
鳩尾	⇧•
投技	
POSITION CHANGE	近敵時••＋⇧或⇩或⇦或⇨
腕取逆十字	近敵時••
左一本背負投	近敵時➡••
腕返	近敵左側時••
大外刈	近敵右側時••
背落	近敵背面時••
返技	對手攻擊時⬅••
巴投	近敵時⬅••
裡當	近敵時⇨➡••
風牙	近敵時⬅••
ULTIMATE TACKLE	⬆••
闇雲	TACKLE 中 •• •• •
闇雲絞	TACKLE 中 •⬇• • ☆ •• ••
腕拉十字固	TACKLE 中 ••
腕拉十字固	闇雲第三發中••



MARSHALL LAW

COMMAND LIST

固有技	
ONE TWO PUNCH	••
STEP IN MIDDLE KICK	⇧•
SOMMERSAULT KICK（大JUMP TYPE）	⬇⇧（或⇨或⇦） •
SOMMERSAULT KICK（小JUMP TYPE）	⬆（或➡或⬅） •
SPIN KICK COMBO	•••
左連拳	• • • • •
DRAGON KNUCKLE COMBO	➡• • •
DRAGON KNUCKLE COMBO	••
SOMMERSAULT DROP	⬇⬆（或➡或⬅） ••
DRAGON LOW	⇩•
SLIDING	蹲下狀態中⇧⇩⬆•
DRAGON SOMMER	•⇧•
DRAGON SLASH	⇨⇨⇨•
DRAGON FANG	⇨••
SIT SPIN KICK SOMMER	蹲下狀態中• •
DRAGON LOW LEFT SOMMER	⇩••
FRONT KICK LEFT SOMMER	站立途中 ••
HIGH KICK RIGHT SOMMER	••
SIT STRAIGHT LEFT SOMMER	⬇（或⇩） ••
JUMP SIDE KICK RIGHT SOMMER	⇧（或⇨或⇦） •
QUICK SOMMERSAULT KICK	••
DOUBLE SOMMERSAULT KICK	••• 或⬆••
DRAGON TAIL	⇨•
LOW KICK LEFT SOMMER	蹲下狀態中 ••
SIDE KICK RIGHT SOMMER	站立途中• •
MIDDLE KICK LEFT SOMMER	⇧••
DRAGON RUSH	⇦••
OVERHEAD KICK	⇩••
ELBOW DRAGON WHIP	⇨••
寸勁	⇨••
SOMMERSAULT FAKE	⬆（或➡或⬅） • •
DRAGON STORM	⇦••
FAKE STEP	⇦••
FAKE STEP KNUCKLE	FAKE STEP 中•
DRAGON LEFT BLOW	FAKE STEP 成功後•
DRAGON RIGHT BLOW	FAKE STEP 成功後•
DRAGON RIGHT LOW KICK	FAKE STEP 成功後•
DRAGON LEFT SIDE KICK	FAKE STEP 成功後•
DOUBLE DRAGON	橫移動中••

固有技	
DRAGON BACK BLOW	背向中• 或 •
FAKE	⬆（或➡或⬅） •
FLASH JAB(暫稱)	⇩⇩⇨•
FLASH PK	⇩⇩⇨• •
DRAGON UPPERCUT	站立途中 •
DRAGON HAMMER	⇨••
DRAGON JUDGEMENT	橫移動中 •• ••
FAKE UPPERCUT（暫稱）	FAKE STEP 中 •
FAKE CLAW（暫稱）	FAKE STEP 中•
DRAGON CANNON	⇨➡•
ONE TWO KNEE	• ••
DRAGON FIST COMBINATION	••• •
JUMP SIDE KICK RIGHT SOMMER	向中⇧（或⇨或⇦） • •
FAKE STEP CANNON	FAKE STEP 中•
FAKE STEPBLOW	FAKE STEP 中⇨•
CHARGE DRAGON	⇩••
CHARGE KNUCKLE	CHARGE DRAGON 中•
CHARGE KNUCKLE COMBO	CHARGE DRAGON 中• ⇨ •
CHARGE BLOW	CHARGE DRAGON 中⇨•
CHARGE DRAGON JUDGEMENT	CHARGE DRAGON 中 ••• •
CHARGE CLAW	CHARGE DRAGON 中 ••
CHARGE DRAGON CANNON	CHARGE DRAGON 中•
CHARGE DRAGON RUSH	CHARGE DRAGON 中••
CHARGE SOMMER	CHARGE DRAGON 中••
投技／返技	
POSITION CHANGE	近敵時••＋⇧或⇩或⇦或⇨
JAKI UP	近敵時
RAGE DRAGON	近敵時 ••
折檻KICK	近敵時➡••
DRAGON STAMP	近敵左側時••
DRAGON BITE	近敵右側時••
背向投擲	近敵背面時••
折檻PUNCH	近敵時⬅••
DRAGON FALL	近敵時⬅••• •••
DRAGON KNEE	近敵時⇨➡••
DRAGON DIVE	➡••
FAKE STEP	⬅••
DRAGON KICK RUSH	CHARGE DRAGON 中 ••

Time Release Character No.1

風間仁

出現條件

遊戲機設定好後的第21天後，在Random選擇中便有機會選到，而在第七關的中Boss戰中也可能遇上他。而在遊戲機設定好後的第28天後，便正式在Paul正右方的格子中出現。

在前作中的主角，身上流著三島家的惡魔之血。由於他極之憎恨這種血統以及三島家的格鬥流，於是他便到正統的道場學習正統派的空手道。得知「The King of Iron Fist Tournament 4」將要開始，他便參加成為其中一個參賽者，以圖將三島家殲滅。

1P

2P

技名	指令	攻擊判定
直突~ 逆突		上上
直突~ 逆突~ 內回踵落		上上中
直突~ 逆突~上段後回蹴		上上上
風間流五連擊		上上中中下
直突~ 縱蹴~ 左足刀	[ ]	上中中
左肘打		上
骸打		中
左中段直突~ 中段前回蹴		中中
左中段直突~ 下段前回蹴		中下
鬼八門	站立途中	中中
逆突~ 上段後回蹴		上上
右裏拳~ 左中段前回蹴		上中
右肘打		上
右突上		中
逆突~ 左中段直突~ 中段前回蹴		上中中
逆突~ 左中段直突~ 下段前回蹴		上中下
胴拔		中
羅剎門・壹		中中中
羅剎門・貳		中中中
羅剎門・改	不放	中中 檔格不能
左回突	☆	中
右回突	☆	上
踏入右下段回蹴	☆	下
踏入右下段回蹴~ 胴回回轉蹴	☆	下中
正拳二段突		上上
三戰站立		
殘心		
左間接蹴~ 左足刀		下中
左內回蹴~ 右下段回蹴		上下
左足刀		中
左中段回蹴		中
縱蹴	[ ]	中
縱蹴~ 左足刀	[ ]	中中
鬼首落	或 或	上
左踵落		中
風間流六連擊		中上上中中下
左上段後回蹴	站立途中	上
後蹴		中
右下段回蹴		下
右下段後回蹴		下
右足刀		中
右中段前蹴		中
外回踵落		中
前蹴上	或 上	上
胴回回轉蹴	[ ] 或站立途中[ ]	中
飛翔二段蹴		中上
受身流	受到對手攻擊時	特殊
直突		檔格不能
雷	接近時	投技
天秤投	接近對手左面時	投技
兩肩捻	接近對手右面時	投技
移腰	接近對手背面時	投技
肩固喉輪落	接近時	投技
櫓崩		投技
追突	站立途中	中

Time Release Character No.2

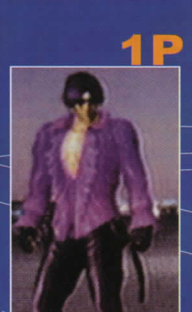
Violet

出現條件

遊戲機設定好後的第28天後，在Random選擇中便有機會選到，而在第七關的中Boss戰中也可能遇上他。而在遊戲機設定好後的第35天後，便正式在凌曉雨正左方的格子中出現。

他是某半人類(Humanoid)裝造商的主席，本身是一名格鬥家。因為厭膩了過悠閒的生活，於是便決定參加大賽。另外，他相信只要獲得三島平八的遺傳因子再改造的話，便可以製作最強的格鬥兵器。但是，其他有關他的資料卻無從稽考。

1P



2P





技名	指令	攻擊判定
One two punch		上上
One two middle		上上中
Violet left middle kick		中
Somersault kick (大)	[或 或]	中
Somersault kick (小)	[或 或]	中
Spin kick combo		上上上
Violet knuckle combo		上中上
Violet knuckle combo		上上
Somersault drop	[或 或]	中
Silver Low	蹲下途中	下
Acid rain kick combination		上上上
Sliding	蹲下狀態中	下
Violet somer		上中
Violet sliding	☆	下
Home touch	[Cancel]	擋格不能
Laser's edge kick combo		下下下中
Violet kick combo	☆	下上
Shredder kick combo (上段)	☆	中中上
Shredder kick combo (中段)	☆ [或]	中中中
Shredder kick combo (下段)	☆ [或]	中中下
Infinity kick combo	站立途中 ☆ ...	中中上中...
Infinity kick combo (下段)	Infinity Combo中 ...	...下中上...
Infinity kick combo (踵落)	Infinity Combo中 ...	...中中上...
左踵落		中
Flick Flack	☆	
Silver cyclone		擋格不能
Blazing kick		中
Violet screw right	左側移動中	上
Violet screw left	右側移動中	上
Silver whip		上
Silver heel		中
Bump kick		下
Triple fang		上中上
Mist kick		中
Mist wolf combination		中上
Mist drop	[快入]接觸對手時	打擊投
Hitman style		特殊架式
Flicker jab	架式中	上
Flicker jab	架式中 ...	上上...
Scatter blow	架式中	中
Scan kick	架式中	上
Sheep slicer	架式中	下
Beriev kick	架式中 擊出前按	中
Machine gun kick	或 ☆	上上上上或下上上上
Silver Tail	蹲下時	下
Rear cross punch	橫移動中	上
Silver sting		上
Quick silver sting		上
Violet cutter		上
Mist step	☆	
Fake	蹲下中 ☆	
Sovieski kick combination	☆	中中
Code red low	☆ ☆	下
Silver knee		中
Schwelrose hook	橫移動中	中
Neck Fracture	接近對手	投技
Utip	接近對手	投技
Reharassment	接近對手左側	投技
Restaner	接近對手右側	投技
Face crusher	接近對手背後	投技
Knee drop	接近對手	投技
Scan kick low	架式中	

十連combo

指令										
判定	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中



Nina Williams

出現條件

遊戲機設定好後的第35天後，在Random選擇中便有機會選到，而在第七關的中Boss戰中也可能遇上她。而在遊戲機設定好後的第42天後，便正式在Craigl正右方的格子中出現。

從冷凍睡眠的實驗台中睡醒了以後，她還未取回她的記憶。於是她便沒有再在三島財閥的面前出現。這時候的她也只懂得為了金錢而繼續她的暗殺工作。就在這個時候，她再次接到暗殺的委託，於是，她便再次進入鐵拳大會。

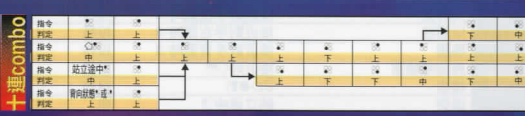


技名	指令	攻擊判定
One two punch		上上
雙掌破	或 或站立途中	中
Triple smash	[ ]	上(中)上上
Double smash		上上
Right straight & Spider knee		上中
Kneel kick	[或]	中
Flash combo		中上上
Rapid kick combo		中上上上
Upper Straight		中上
Hunting kick combo		上下上
Rape kick	或蹲下狀態中	特殊中 中
Bone cutter	或	中
Hunting swan	[cancel]	檔格不能
Left hi & right hi kick		上上
Sit spin & right hi kick	或	下上
連擊雙擊破	[ ]	上(中)上上上中
連擊雙擊破	[ ]	上(中)上中
Leg break combo	[或]	下下
Divine canon	或	中
Slicer		下
Divine canon combo		下中
Side step attack		中
Spike combo & right hi kick		上下上
Spike combo & right upper		上下中
Spike combo & rifht drop kick		上下下
Click attack combo		中上上下
Click attack & left drop kick		中上下
Click attack & divine canon		中上中
Click attack & right hi kick		中上上
Jack shot	橫移動中	中
Double shot	橫移動中	中中
Jack shot~ 掌握step	橫移動中	中
Jack shot~ sway	橫移動中	中
Lift shot	橫移動中	中
Jamming combo & right upper		上下中
Jamming combo & right low kick		上下下
Jamming combo & right upper		上下上
Landing kick & right upper		下中
Landing kick & left middle kick		下中
Landing kick & right hi kick		下上
Left middle & right hi kick		中上
Frozen kick	[或]	特殊中 中
Spark combo	[ ]	上(中)上上下
Right low kick & back spin chop	[或]	下上
right hi kick & left spin low kick		上下
Left spin low kick & right upper	[或]	下中
Kling blade		上
Assault combo		中上上中
鰓斬		中
Empress heel	對手down時 或	down攻擊
File kick	或	中
Leg sweep		下

技名	指令	攻擊判定
Binter		上
往復binter		上上
水面割	橫移動中	下
鰓突		中
鰓速突		中
Help hand	站立途中	中
首割打		上
螺旋雙破	橫移動中	中
Devil kiss		上段檔格不能
Spider knee	站立途中 或	中
Ray hands		中中
One two & spider knee	[ ]	上(中)上中
Ivory cutter		中中
Skull splitter		中
Stinger right heel		上
Sit triple combo	[或]	特殊中 特殊中 中
四方投	接近對手時	投技
肘打四方投	接近對手時	投技
居反	接近對手時	投技
居反肘落	接近對手時	投技
居反肘落搖固	居反肘落中	投技
膝十字固	接近對手左面時	投技
引回	接近對手右面時	投技
背中向投擲	背向對手時 或	投技
飛翔前方向逆轉三角絞	接近對手背面時	投技
返技	對手攻擊擊中時	返技
抱入肘打	接近對手時	投技
首割投	接近對手時	投技
掌握	接近對手時	投技
首割十字固	掌握中	投技
立逆搖固	掌握中	投技
裏門鷹羽絞	立逆搖固中	投技
捨逆搖固	立逆搖固中	投技
腕挫腹固	掌握中	投技
首捻頻固	腕挫腹固中	投技
股裂腕十字固	腕挫腹固中	投技
蟹挾	接近對手時	投技
Akires腱固	蟹挾中	投技
飛翔Akires腱固	或	投技
膝十字固	akires腱固中	投技
回轉akires腱固	akires腱固中	投技
前轉腕十字固	蟹挾中	投技
失腳	接近對手時	投技
萬歲固	失腳中	投技
股裂腕十字固	萬歲固中	投技
首捻顏固	萬歲固中	投技
立逆搖固	失腳中	投技
裏門鷹羽絞	立逆搖固中	投技
捨逆搖固	立逆搖固中	投技
腕挫腹固	Spider knee Hit中	投技
首捻顏固	腕挫腹固中	投技
股裂腕十字固	腕挫腹固中	投技

1P





2P





雷武龍

TIME RELEASE CHARACHTER NO.4

一直在警界在活躍表現的雷，由於太忙關係，一直冷落同居的戀人；對方因此轉而同雷的部下相戀，此事令雷太感失落。與此同時，因為一次逮捕某犯罪組織的任務失敗，雷被一直妒忌他的同事們誣蠛，指任務失敗的原因是雷向對方通風報訴所致，而雷亦因此被判一個月謹慎處分。在這段期間，雷接到有關該組織的人會參加「THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT」的線報；為了洗脫污名，雷便決定隻身參加那個格鬥大會。

出現條件

遊戲機設定好後的第49天後，在RANDOM選擇中便有機會使用，而在第七關的中BOSS戰中也有可能遇上他。而在遊戲機設定好後第56天後，便正式可以使用。

技名	指令	攻擊判定
蛇突雙擊	●●	上上
ONE TWO PUNCH	●●	上上
龍聲下段腳	⇨☆●●●●●●●	中中中中下
龍聲中段腳	⇨☆●●●●●●●	中中中中中
龍聲第1發~蛇形	⇨☆●●之後⇧或⇩	中
龍聲第2發~龍形	⇨☆●●●之後⇧或⇩	中中
龍聲第3發~豹形	⇨☆●●●●●之後⇧或⇩	中中中
龍聲第5發~虎形	⇨☆●●●●●●●之後⇧或⇩	中中中中
龍聲中段腳~鶴形	⇨☆●●●●●●●●之後⇧或⇩	中中中中中
醉虎擊	⇦⇦●●	上
綜爪牙	⇨☆●●●●●●	上上中中
燕尾落	⇩ (或⇩) ●●	中
旋風連腳	●●●	中
旋風連腳	⇨●●●	中
搖震擊	⇨☆●●●	上中
虎蹲山	⇨☆●⇩●	上下
鶴翼飛翔腳	⇩ (或⇧或⇦) ●●	上
虛環腳	●●●	上下
雷光跳腳	⇨⇨⇨●●	中
後掃燕舞	⇧●●●	下上
卷暫連腳	●●●●●●	下下中
狼牙搖震擊	⇨☆●●●●●●●●	中中中上中
狼牙虎蹲山	⇨☆●●●●●●⇩●	中中中上下
刃落	⇦●●	中
狼牙蛇突連擊	⇨☆●●●●●●●●	上中中中下
狼牙蛇突連擊卷暫連腳	⇨☆●●●●●●●●●●●●	上中中中下下中
雷光下段腳	⇨●●●●●●●●	上中中中下
雷光中段腳	⇨●●●●●●●●	上中中中中
雷光中段腳~鶴形	⇨●●●●●●●●●之後⇧或⇩	上中中中中
弧流腿	●●●	中
轉身崩墜	●●●	上中
石頭	⬅●●	中
蛇雙拳	⇨●●	上上
轉身連咆	●●●	上上
轉身連腳	⇩●●●●	中
蛇掌拳	橫移動中●●	上
橫移動~背刃落	橫移動中●●	中
妃睡鳥	⬅●●	特殊動作
鳳凰旋風腳	妃睡鳥中 ●●	GUARD不能
鷹爪連腳	妃睡鳥中 ●●●●●	中中中中
妃睡鳥~旋風連腳	妃睡鳥中 ⇦●●	中
醉步	⇨●●或對手拳攻擊的同時⇨●●	返技〔特殊動作〕
醉步腿	醉步中 ●●	下
醉虛擊	醉步中 ●●	中
醉連拳	橫移動中或醉步中 ●●●	中上
虛飲	醉步中a	體力回復
睡臥	⇧(或⇩或⇧)●●蹲下狀態時⇧(或⇩或⇧)●●	特殊動作
擊伏寢	⬇●●	特殊動作
背向	⇦●●	特殊動作
蛇形	橫移動中●●(或●●)或⇨●●	
飛空腳	接近時 ⇨●●	投技(●●)
衿締	接近時 ●●	投技(●●)
回身倒	接近 對手左面時 ●●	投技(●●)

技名	指令	攻擊判定
閃光亂舞腳	接近 對手右面時 ●●	投技(●●)
背身亂舞腳	從背後接近 時 ●●	投技
拂倒	接近 時 ⇨➡●●	投技(●●)
倒落肘	接近 時 ⬅●●	投技(●●)
瓶醉	龍形中 ●●或蛇形中 ●●	投技(●●)

從蛇形可出的技		
五形拳 龍形	蛇形中 ⇧	特殊形
五形拳 豹形	蛇形中 ⇩	特殊形
蛇突連擊	蛇形中 ●●●●	中中下
蛇突連擊卷暫連腳	蛇形中 ●●●●●●●●	中中下下中
蛇武	蛇形中 ●●●●●●●●●●	上上上上上上
卷暫腳	蛇形中 ●●	中
蛇尾	蛇形中 ●●	下

從豹形可出的技		
五形拳 蛇形	豹形中 ⇧	特殊形
五形拳 鶴形	豹形中 ⇩	特殊形
豹手	豹形中 ●●	中
豹雙爪	豹形中 ●●●	下上
豹掃腳	豹形中 ●●	下
豹形~雷光中段腳	豹形中 ●●●●●●●●	上中中中中
豹形~雷光下段腳	豹形中 ●●●●●●●●	上中中中下

從鶴形可出的技		
五形拳 豹形	鶴形中 ⇧	特殊形
五形拳 蛇形	鶴形中 ⇩	特殊形
鶴突	鶴形中 ●●	中下中中
鶴翼	鶴形中 ●●	上
跳鶴連擊	鶴形中 ●●●●●●	中下中中
鶴爪	鶴形中 ●●	下

從背向狀態可出的技		
背身打	背向中 ●●	上
背身下掃打	背向中 ⇩●●	下
背身崩墜	背向中 ●●	中
背身燕尾落	背向中 ⇩ (或⇩) ●●	中
背身腿	背向中 ●●	中
背身後掃燕舞	背向中 ⇧(或⇩或⇧) ●●●	下上
從背向作擊伏寢	背向中 2●●	特殊動作
背刃落	背向中 ●●●●●	中中中
從背向作朝天寢	背向中 ⇩●●	特殊動作

從虎形可出的技		
五形拳 蛇形	虎形中 ⇧	特殊形
五形拳 龍形	虎形中 ⇩	特殊形
西虎爪	虎形中 ●●	中
虎爪掌	虎形中 ●●	中
虎旋腳	虎形中 ●●	上
虎掃腳	虎形中 ●●	下
虎旋腳~龍聲中段腳	虎形中 ●●●●●●●●●●	上中中中中中
虎旋腳~龍聲下段腳	虎形中 ●●●●●●●●●●	上中中中中下

從龍形可出的技		
五形拳 虎形	龍形中 ⇧	特殊形
五形拳 蛇形	龍形中 ⇩	特殊形
龍砲	龍形中 ●●	中
龍牙	龍形中 ●●	中
龍尾	龍形中 ●●●	上下
龍牙連擊	龍形中 ●●●●●●	上中中下
龍牙蛇突連擊	龍形中 ●●●●●●●●	上中中中下
龍牙蛇突連擊卷暫連腳	龍形中 ●●●●●●●●●●●●	上中中中下下中
龍形~狼牙搖震擊	龍形中 ●●●●●●●●	上中中上中
龍形~狼牙虎蹲山	龍形中 ●●●●●●⬇●●	上中中上下

從睡臥狀態可出的技		
從朝天作擊伏轉	朝天時 ⇩●●	特殊動作
從擊伏作朝天轉	擊伏時 ●●	特殊動作
伏寢掃腿	擊伏對手腳邊時 ●●●	下
伏寢後掃燕舞	擊伏對手腳邊 ●●●●●	下上
仰寢後掃燕舞	朝向對手頭邊時 ●●●	下上
伏寢滑	擊伏對手頭邊時 ●●●	下
伏寢弧流腿	擊伏對手腳邊時 ●●●	中
跳弓腳	朝向對手頭邊時 ●●	中
跳起	朝向對手腳邊時 ●●	中



十連 COMBO

指令					●●	●●	●●	●●	●●	
判定					中	中	下	下	中	
指令	⇦●●	●●	●●	●●	●●	●●	●●	●●	●●	●●
判定	上	上	下	中	中	中	上	中	中	上
指令									●●	●●
判定									下	上



BRYAN FURY TIME RELEASE CHARACHTER NO.5

BRYAN自知命不久矣，故決定參加「THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 4」，取勝的話便可以得到三島財閥的頭領地位。除此以外，如果能夠在比賽場擊倒三島平八的話，便很有機會納入三島財閥的旗下，讓ABEL將自己的身體改造，以延續自己的壽命。

出現條件

遊戲機設定好後的第42天後，在RANDOM選擇中便有機會使用，而在第七關的中BOSS戰中也有可能遇上他。而在遊戲機設定好後第49天後，便正式可以使用。

技名	指令	攻擊判定
ONE TWO LOW KICK		上上下
RISING COMBINATION		上上中中
PLAYING COMBINATION		上上中下
SOUTHERN CROSS COMBINATION		上上中
SNAKE COMBINATION		上上上上上
SOUTHERN CROSS PLUS ONE		上上中上
ATOMIC COMBINATION (A)		上上上中
ATOMIC COMBINATION (B)		上上上上中
GATLING RUSH		中中中中中中中中中中
CHOPPING ELBOW		中
LEFT BODY BLOCK		中
LIGHTNING BLOCK	不入	中中中中
DOUBLE BODY BLOCK		中中
RIGHT BODY BLOCK		中
RIGHT BACK KNUCKLE		上
DOUBLE BACK KNUCKLE		上上
MACH COMBINATION		上上上
SLASH COMBINATION(A)		上中
SLASH COMBINATION(B)		上上中
STOMACH COMBINATION		上中中
MACH PUNCH		上
QUICK SOVAT		中上
GATLING COMBINATION		中中中下
GATLING PLUS ONE		中中中中
STOMACH KNEE		中
SNAKE EDGE		下
STOPPING		上
STOPPING FEINT KNEE		上中
STOPPING FEINT STREET		上上
STOPPING TRIPLE PUNCH		上上中中
FREEZE COMBINATION		上上中下
SLICER		中
SNAKE SLASH		中
SNIPER SOVAT		中
FLYING NULL KICK		上
KNEE BREAK		中
QUICK LOW KICK		下
LEG SLASH		中
SNIPER SOVAT COMBO		上中上
FLYING HEEL		中
SNAKE FANG	或或蹲下狀態	中中
SOAK CLUB		上
BACK SPIN MIDDLE KICK	或	中
SIDE LOW		下
BODY UPPER	站立途中	中
ATOMIC BLOCK	站立途中擊中後	中投
LIFT UPPER	站立途中	中
KNEE CRASH	站立途中	中
DOUBLE KNEE CRASH	站立途中	中中

技名	指令	攻擊判定
SHORT UPPER	站立途中	中
DEVIL CLAW	橫移動中	上
PHANTOM CLAW	橫移動中	中
SIDE HAMMER	橫移動中	上
GRAVITON HAMMER		GUARD不能
QUICK GRAVITON HAMMER		GUARD不能
SWAY		特殊動作
SWAY & SMASH		上
挑發		GUARD不能
NEO STRIKE MACH COMBINATION	後七秒之內	GUARD不能，上中中上上中上
QUICK LEFT LOW KICK		下
MACH KICK		上
STOMACH BLOW	(或)	中
DDT	接近時不入	投技()
BRYAN CRUSHER	接近時	投技()
FREE FALL	接近 對手左側時	投技()
KNEE BLAST	接近 對手右側時	投技()
HAMMER THROW	從背後接近時	投技
DEATH MESSENGER	蹲下狀態	投技()
PERING		返技
PERING~MACH PUNCH	PERING對手左PUNCH後w	上
PERING~RIGHT BODY BLOW	PERING對手右PUNCH後w	中

BRYAN FURY

十連 COMBO

指令								e		
判定								中		
指令	4r	e	q	w	q	e	w	q	e	w
判定	上	中	中	中	上	上	上	上	中	上
指令							r	r		
判定							中	上		



JULIA CHANG

TIME RELEASE CHARACTER NO. 6

Julia 現正在大學中進修考古學，從中得知到地球的變化情況。在那兒她知道她的故鄉將會變成沙漠。為了拯救她的故鄉，她成立了小組專責研究。最後，她終找到G社提供資金給他們作研究之用。但好景不常，G社後來因為受到三島財閥的攻擊而要凍結研究基金。為了救回故鄉，Julia便決定參加「The King of Iron Fist Tournament 4」。

出現條件：

遊戲機設定好後的第70天後，在Random選擇中便有機會選到，而在第七關的中Boss戰中也可能遇上她。而在遊戲機設定好後的第77天後，便正式在選人的格子中出現。

招式名稱	指令	攻擊判定攻擊
通天砲		上中中
通天砲		中中
通天烈破		上中中
連拳		上中
連拳上段腳		上中上
連拳下段腳		上中下
連拳大纏崩捶		上中中
虎身肘		中
虎身連攻		中中
疾步掌拳	(或 或走步中)	中
疾步連肘	(或 或走步中)	中中
槍弓腿		中下中
槍弓腿		中下中
槍弓腿		上中下中
天砲		中
崩拳		中
背面取		上
雙掌	背面取中	上
疾步崩肘	蹲下狀態(或 或走步中)	中
崩捶		中
崩捶上段腳		中上
崩捶下段腳		中下
大纏崩捶		中
箭疾步		上
衝腿通天砲	或	特殊中 中 中
斬擊		中
斬擊前掃連腿		中下上
斬擊前掃十字把		中下中
斬擊前掃扇腿		中下下
斬擊通天跑		中中中
斬擊槍弓腿		中中下中
斬擊落肘		中中
閃身後掃連腿		下下

招式名稱	指令	攻擊判定攻擊
衝腿		中
Sweep Kick		下
後掃腿	蹲下狀態中	下
穿弓腿	後掃腿中	中
前掃腿	(或)	下
前掃十字把	(或)	下中
前掃連腿	(或)	下上
前掃扇腿	(或) (或)不放	下
迅腳前掃連腿		上下上
迅腳前掃十字把		上下中
迅腳前掃扇腿		上下下
里合天腿		上
紅蘭妃崩肘		中中中
紅蘭雙掌		上
雲閉日月把		中
突雙掌		中
轉身腿		上
烈震踏		中
絕招通天跑		檔格不能
斬擊落肘	站中途中	中中
蒼空跑	站中途中	中
斬捶	站中途中	中
斬捶通天砲	站中途中	中中中
斬捶前掃連腿	站中途中	中下上
斬捶前掃十字把	站中途中	中下中
斬捶前掃扇腿	站中途中	中下下
斬捶槍弓腿	站中途中	中中下中
沖捶	橫移動中	中
二起腳	橫移動中	中上
挑撥		特殊動作
Side Buster	接近 時	投技
Death Ballade Bomb	接近 時 不放	投技
Seesaw Whip	接近 時 不放	投技

招式名稱	指令	攻擊判定攻擊
Brudoking Head Drop	接近 對手左面時	投技
Juliarana	接近 對手右面時	投技
Jamans Breaks	接近 對手背面時	投技
Kaff Blending	接近 對手背面時 不放	投技
Fulnelsons Breaks	接近 時	投技
Mad Axe	接近 時	投技
Frontos Breaks	接近 時	投技
JapaneseOrshanCyclones Breaks	接近 對手蹲下時	投技

Julia 十連 Combo



指令										
判定								中	下	上
指令										
判定							中	下	中	投
指令										
判定	上	中	中	上	下	上	中	上	下	中

JULIA CHANG

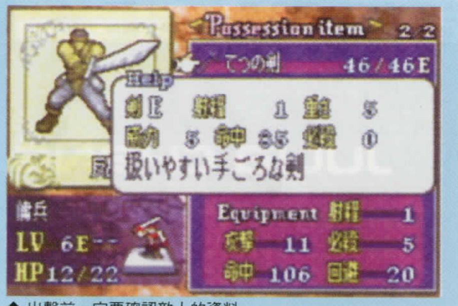


TEXT：時雨

GBA	2002年
任天堂●SRPG	
4800日圓●ROM帶	
電池記憶●對應通訊CABLE	

攻略要點完全解說

今集《FIRE EMBLEM 封印之劍》雖然移師至GBA這個平台，但其難易度並沒有因此而減少，相反，它的難度在整個系列中可算是最高！玩者如果不懂得某些技巧和知識，到了戰事的後半，隨時會出現過不到關的情況！在這裡，筆者會將玩《FIRE EMBLEM 封印之劍》的重點一一介紹，看了之後包保大家RESET都少幾次！（笑）



◆ 出擊前一定要確認敵人的資料



◆ 分析過後，再用相剋的部隊前往攻擊

要點一
出戰前的準備工作

在每一場戰事開始前，玩者都應先詳細查看一下地圖上的敵部隊分佈，以選擇最適合的人員上戰場。例如該戰場上的敵人是以槍兵為主的話，則派多些斧兵(戰士、海賊等)出戰來剋制；如有許多弓兵，則不派飛馬騎士出戰等等。另外，玩者最好也要先檢查一下敵人身上的裝備（按L掣），因為某些貌似「雜魚」的傢伙也會裝備有必殺率高的武器，一旦沒有防備，隨時會被一招KO！

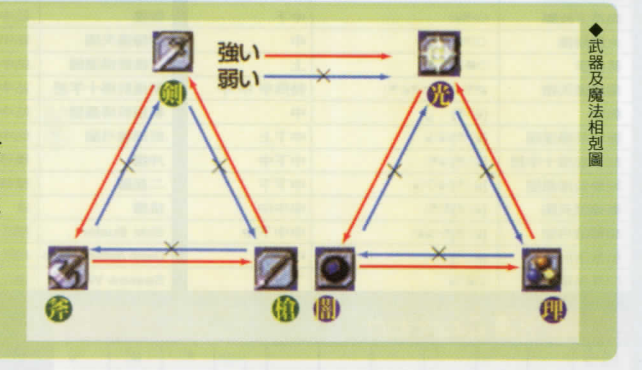
除了敵人之外，玩者也要確認村莊和寶箱的位置，因為它們都是山賊和盜賊的目標，玩者可能要準備一些機動力高的隊員去保護它們。

確認了地圖的情報後，玩者便要整理自己的裝備。有沒有隊員的武器快要用完？上個地圖取得的武器有沒有分配到適合的使用者手上？如武器用完了，可以在這時到武器店購買(價錢會比在地圖上買為貴）。

要點二
明白武器的相性關係

《FIRE EMBLEM》的著名系統，是武器之間會有相剋的關係，詳細資料大家可以參考下表。用相性好的武器來攻擊，威力和命中率都會增加，相反用相性差的武器攻擊，則很難發揮到原來的效果(尤其是本身命中率已不高的斧系武器)。除了武器外，魔法也是有相剋關係的，這點玩者很容易會忽略，必定要小心。

一些特別的武器，會對某個職業發揮絕大的效果，例如弓箭是對付飛馬、飛龍騎士的利器，而「アーマーキラー」則專會用來破壞裝甲兵等等。這些玩者都要緊記於心。



◆ 武器及魔法相剋圖

要點三
掌握各職業的優劣

在《FIRE EMBLEM》中沒有一個職業是萬能的，他們總會有其優點和弱點，要發揮出部隊100%的性能，作為指揮官的玩者便要先了解他們的特性。



◆ 各部隊都有其特性，玩者應該明白清楚後才前往攻擊



◆ 每場戰事可以出戰的人數是有限的，如何決定最好的人選便是玩者的任務了



騎兵

由於機動力極高，因此可以攻擊到遠離本隊的敵人，又或者是用作救援受了傷的隊友等。雖然他們攻擊力高，但HP和回避力卻並不特別高，單獨被敵人包圍是非常危險的。



飛馬／飛龍騎士

能無視地形移動是他們的最大優點，餘下的性能和騎兵基本相同，但記得千萬不要讓他們進入弓兵的射程範圍，否則隨時有被瞬殺的可能。



傭兵／劍士

戰鬥的專家，HP、攻擊力、回避力都是一流，防禦力也不俗，他們最大的特色是必殺率高，因此絕對有以一敵百的實力，同時也是對頭目戰的主力。不過他們對於弓兵和魔法師則比較弱。





戰士 / 山賊 / 海賊
使用斧頭的能手，他們的HP是所有職業中最高的，擁有一擊必殺的破壞力但命中率較低，防禦力方面也有不安。



魔道士
魔法可以直接或間接攻擊敵人，非常方便。由於大部份敵人都沒有很高的魔法防禦力，攻擊力也非常可觀，對裝甲兵時尤其有用。不過問題是HP和防禦力極低，一定要有人保護。



裝甲兵
防禦力超高，雜魚們的物理攻擊通常都不能傷害他分毫，但移動力低，不適合一些講求機動力的戰事。對魔法的抵抗力也很低。



僧侶
負責回復的工作，轉職後也可以用光魔法攻擊敵人。主要是在後方作為HP補給站，也可以使用許多方便的杖（如開鎖和照明等）。HP和防禦力都很低，因此要小心敵人的物理攻擊。



弓兵 / 遊牧民
間接攻擊的能手，在戰士、傭兵後面偷襲敵人是基本，機動力、回避力也不低。可以越過牆壁攻擊後面的敵人也是弓兵的一大用途。注意他們被直接攻擊時是沒法反擊的。



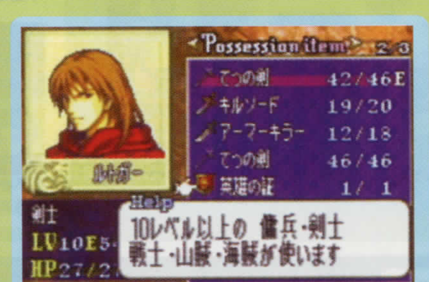
其他職業
盜賊可以開啟寶箱和鎖上了的門，戰鬥能力也極高，尤其是他們的回避率非常變態，升了LEVEL後直接攻擊幾乎都碰不到他；輸送隊是沒有戰鬥力的，但卻可以成為軍隊的武器、道具補給所；舞孃沒有攻擊力，但卻可以令一名隊友再次行動。

要點四
轉職要等到LEVEL 20時才做

利用英雄之證、騎士之勳章等道具，可令LEVEL 10以上的隊員轉職，成為上位職業。在轉職後該隊員的LEVEL會返回1，令他有更大的成長空間，而且會獲得能力值BONUS。不過也由於這個原因，玩者盡可能應等到LEVEL 20才去轉職，否則便會白白浪費了轉職前的成長空間了。另外，轉職道具的數量是十分有限的，玩者一定要選性能最佳的隊員來轉職才好。



◆ 每件轉職道具只會對應某幾個職業，而盜賊、舞孃等是不能轉職的



◆ 到了LEVEL 10也不要立即轉職



◆ 等到LEVEL 20才轉職，才能充分利用角色的能力上限

要點五
善用「救出」指令

「救出」指令是今集《封印之劍》新增的要素。在角色的能力表中，大家可以發現到「救出」和「體格」這兩個數值，一位角色只要他的救出值比另一位角色的體格值為大，即可以使用救出指令，將他帶在身上一同行動。這個指令的最大用處，是可以將受了傷的同伴安全帶離危險區，騎兵在救出同伴後更可以再次移動，效率非常高。不過注意救出了同伴的部隊其「技」和「速度」值會變成原來的一半，不適宜繼續戰鬥。盡快找個安全的地方將同伴放下吧。另外，雖然實行了救出指令的隊員不能在同一個TURN內立即放下同伴，但其實只要派另一隊員將該人接走（引き受），然後便可以立即將他放下（降ろす）了！

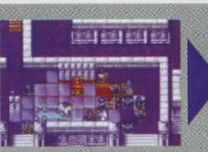
◆ 利用騎馬部隊將在前線受到威脅的同伴救走

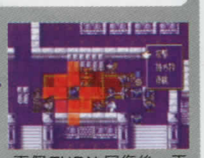


◆ 運到安全的地方後，再用別的部隊將人接走，並立即放下

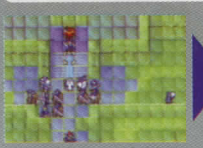
救出的應用例一 安全地和頭目戰鬥


先派部隊前往和頭目戰鬥


用騎馬部隊將受了傷的同伴帶離頭目的射程範圍外


下個TURN回復後，再次前往攻擊頭目，重覆至擊倒頭目為止

救出的應用例二 安全地回復前線的隊友


先派僧侶前去和受了傷的同伴回復HP


用其他人將僧侶救出


再派另一個人接走僧侶，並立即將他放下



要點六

小心武器使用回數

使用回數到達 0 的武器，會和其他道具一樣壞掉和消失。在戰事途中沒有武器是非常麻煩的事，因此大家必定要準備好備用的武器。必要時，也可以「交換」指令來借用其他同伴的武器。留意戰鬥中是不能換武器的，因此如果使用回數剩下 1 的武器來攻擊，即使使用者身上有另一武器，也不能使出連續攻擊。一些強力的武器，如銀系（ぎん）和必殺系（キラー）的使用回數比較少，也很難取得多件，用在雜魚身上實在太過可惜了。因此平時玩者應裝備一些普通的武器，等到有適當的目標出現時，才取必殺武器出來使用。





◆使用回數剩下 1 的武器，最好是用來作出致命一擊，

要點七

鬥技場必勝法

在第 7 章和 11 章等出現的鬥技場，是迅速提昇 LEVEL 和賺錢的好地方。雖然前往鬥技場不是必須事項，但如能在這裡預先將某些角色如傭兵和劍士等訓練至 LEVEL 20，之後的戰鬥自然會輕鬆許多，也可以避免出現頭目過強導致過關不能的情況出現。在消滅地圖上所有敵人後只要不派主角去制壓據點，即可以不停地在鬥技場挑戰。不過鬥技場也存在有危機，因為一旦在決鬥中敗北，該隊員是會當作死亡計算，令之前的一切全功盡廢（還要重新打過該版……）。



◆今集支援效果在鬥技場也有效(事實上不用支援效果是很難在鬥技場內出存的……)



◆將有支援效果的隊友派往圍住前往鬥技場的朋友

鬥技場最須注意的事項

1. 看見敵人必殺率有 1% 以上即按 B 掣投降
2. 看見敵人可以二連攻擊即投降
3. 還剩下一次攻擊就會死的 HP 時即投降

（全都是教人投降……）



◆不要相信運氣！否則玩者一定會遇到這下場……



◆敵方必殺率就算只是 1 ，最好也不要冒險

鬥技場必勝 PATTERN 介紹



◆在選定了在鬥技場作戰的隊員後，記得要將所有和他有支援效果的隊員都放在他身邊，因為鬥技場內的戰爭也是受支援效果影響的。另外當然也要準備回復 HP 用的僧侶在旁



◆在戰鬥開始時前，鬥技場會收取玩者入場費。這個入場費的價格越高，即代表敵人越強。以第七章作為例子，如果入場費是在 660G 以下，那麼敵人的 LEVEL 會比自己低，武器也會是比較差的，如在 720G 左右，敵人的 LEVEL 會和自己差不多，武器也不會太強。一旦是在 750G 以上的敵人，則還是不打為妙了。

選擇作戰



◆戰鬥開始！即使敵人的 LEVEL 低，也是有輸的可能的。所以要隨時準備按 B 掣投降

確定贏了！



◆勝出戰鬥後，玩者可以得到相等於入場費的兩倍獎金，如能長勝，要儲上十萬 G 也不是難事！





◆離開鬥技場後，下次出現的敵人便會和上次不同，直到找到適合的對手才對戰吧

可能會輸……



◆永遠不要高估自己的實力，或者抱著靠運的心態。一旦勢色不對，不要猶豫立即投降吧！最重要是保著自己的性命！



◆戰鬥過後，記得要先回復 HP

要點八

有效育成角色的方法

某些角色，如弓箭手和魔導士，是很難在鬥技場中升LEVEL的，因為他們的HP低，隨時有被敵人一擊KO，連投降的機會也沒有。要令他們可以安全升LEVEL，最好的方法是找其他較強的部隊先將敵人打至瀕死，然後才派想升LEVEL的部隊去作出最後一擊。另外，玩者也應充份利用敵方的援軍，如能在援軍出現的地方附近放置一名高LEVEL的隊員，專門負責削對手HP的工作，即能輕輕鬆鬆讓其他人升LEVEL了。



◆調整敵人的HP水平，是為低LEVEL角色升級的重要技巧

◆如能封住敵方的援軍去路，升LEVEL便更加輕鬆了

要點九

支援效果解說

「支援效果」的系統在今集《FIRE EMBLEM》中有少許改變。一直以來，要令角色和角色之間出現支援效果，只要透過特定EVENT發生的對話便會自動取得。不過在今集中，要令支援效果發生，玩者是須要自行「製作」的。其方法非常簡單，只要經常將兩名角色安排一起行動（互相鄰接）即可，當雙方的「好感度」到達某個水平，兩人再走在一起時便會出現「談話」指令，令支援LEVEL提升一級（C為最低，A為最高）。至於支援效果的實際效用，則是沒有一定的。例如主角ロイ和女主角リリーナ的支援效果是令攻擊力、命中率和必殺率增加，但ロイ和箭手ウォルト的支援效果則是令命中率、回避率和必殺回避率增加。順便一提，支援效果的有效範圍為三格。

在「製作」支援效果的時候，玩者有幾點需要注意：

- 每一關可以提升的「好感度」是有限度的，因此玩者不能在打完頭目後不斷SKIP TURN來狂加好感度。而每關提供的好感度，大概足夠產生兩次支援對話。
- 如果玩者讓兩對角色互相鄰接，他們便會分薄了大家可以取得的「好感度」，令支援效果比只有一對角色互相鄰接出現得遲，筆者並不主張這樣做。
- 每個角色最多只能有合計5個LEVEL的支援效果（A為3個LEVEL、B為2個LEVEL、C為1個LEVEL），假設ロイ和リリーナ的支援LEVEL為A，ロイ和ウォルト的支援LEVEL為B，那麼ロイ便不會再有支援對話出現了。
- 一旦角色死亡，他的所有支援關係都會消失。利用這特性，玩者在必要時（例如「我一定要看某男角和某女角的ENDING！但支援LEVEL已經到頂……」等情況）可以特地讓某人戰死，來空出支援LEVEL給其他角色使用。
- 會發生支援效果的角色關係是預先設定好的，一些比較明顯的如男女主角、兄弟姊妹關係、曾在之前普通EVENT有過對話的等等。另外，相同職業的角色之間有支援效果也十分常見。



◆要知道誰人可以使用「支援」指令，可以在MENU中的「部隊」查看

故事分支條件

10章分歧點 在第9章中探訪左邊的村——A分支；探訪右邊的村——B分支

17章分歧點 スー、シン的經驗值較多——A分支；シャニー和ティト的經驗值較多——B分支

「外傳」關數出現條件

當玩者在某些關數達成某些條件，便會在完成該關後進入「外傳」關。在這些外傳中玩者可以取得名為「神將器」的武器，如玩者能夠全部取得，於完成第22章後便會出現23至25章的故事（否則遊戲在第22章便會完結）。留意神將器也是有使用次數限制的，一旦用完和普通武器一樣會消失！

8章外傳	リリーナ生存
12章外傳	20 TURN內完成
14章外傳	25 TURN內完成而且ソフィーア生存
16章外傳	ダグラス生存
20章外傳A分支	25 TURN內完成而且ダヤン生存
20章外傳B分支	25 TURN內完成而且ユーノ生存
21章外傳	30 TURN內完成而且ミレディ生存

サイヴァリア

PSYVARIAR

-COMPLETE EDITION-

彈隙中翺翔！

以「避彈」作Power Up的異色STG《PSYVARIAR》，終於移植到家用機之上，這次PS2版的「complete edition」，一口氣包括了街機「Midium Unit（MU）」及「Revision(R)」兩個版本。

TEXT：外稿人

PS2	2002年 發售中
SUCCESS●STG●5800日圓（特別版7800日圓）●CD-ROM●388 KB ●特別版包括攻略DVD或音樂CD	















◆面對BOSS的時候，以BUZZ增加level可說是個不二法門。

◆level增加至一個程度，戰機的外貌也會改變。

ZLet's BUZZ！

戰機的能力提升是靠level，增加經驗值的方法，除了擊落敵人之外，就是「BUZZ」系統。這可說是一個挑戰危險的系統，BUZZ的定義是，敵人或子彈進入戰機為中心一定的範圍（稱為BUZZ判定），BUZZ成功之時，除了會出現一聲效果音，還會增加經驗值，當然可以用來升level了。升level不只是提升能力，戰機本身還會出現一段無敵時間，加上戰機的中彈判定很細小，善用中彈判定及無敵時間，漫天彈幕反而是最能發揮力量的時候！

1 落雨飛彈陣…

遊戲本身與不少同類型STG相若，都是充滿了各式各樣的「槍林彈雨」場面。而單看demo畫面時，看見其彈幕可說是「驚心動魄」。一般來說看見這種場面都會刻意找地方躲避，但是《PSYVARIAR》卻要衝進彈幕中左穿右插！何解？原因就是這個遊戲獨有的「BUZZ」系統。了解BUZZ系統的運用及特性，即使漫天彈幕也不用怕。





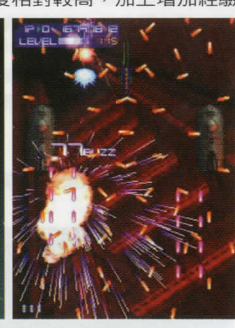
◆面對漫天彈幕也鬆容應付正是遊戲的宗旨。

「Midium Unit」及「Revision」的分野

既然在街機時推出兩個版本，「Midium Unit」及「Revision」之間，當然會有一點分別存在。首先是「MU」共有6版，而「R」則為8版，這8版中還有不能選擇難易度的版面，這些版面的難度相對較高，加上增加經驗值的速度較慢，可說是對玩者的挑戰。

另外系統上的分野，「MU」中每一顆子彈只能作一次BUZZ，而沒有「ROLLING加倍」的「R」中則可無限制的BUZZ，甚至可以利用ROLLING擴大BUZZ判定，BUZZ剛飛出畫面的敵彈。





◆Revision中有能夠選擇難度的版面

ROLLING

與BUZZ系統有密切關係的操作，是一個稱為「ROLLING」的操作，方法是快速輸入方向。成功時戰機便會向該方向打轉，雖然不是無敵，但ROLLING中會使出攻擊力較強的「ROLLING SHOOT」，面對堅硬的敵人或BOSS時，是非常有效的戰法。此外ROLLING期間戰機會加速，BUZZ判定會擴大，即使較遠距離的子彈也可達成BUZZ，直接影響了經驗值的提升。還有兩個版本不同的附加效果，在「MU」時ROLLING會產生倍率增加經驗值，而「R」中ROLLING會令中彈判定縮小，掌握之後更能感受當中的樂趣。

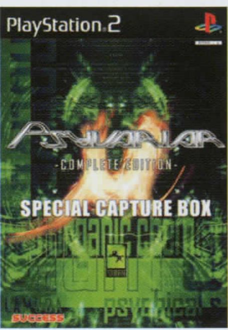




◆以ROLLING在子彈之間穿插增加BUZZ

還有還有

《PSYVARIAR》本身是直向的STG，移植到PS2除了還就一般顯示的「壓縮畫面」外，當然少不了正統直向畫面，而畫面更可設定上下左右那一個方向顯示。特別版有兩個版本，分別是附有攻略DVD的「Special Capture Box」，與及原聲大碟的「Special Sound Box」。DVD收錄了，日本著名的高分數玩者示範一隻爆機，作為參考，或者純粹觀賞高手表演也是個不錯的選擇。





◆Special Capture Box

TEXT：時雨

ALPINE RACER 3

PS2	2002 年 3月 28 日
NAMCO ● SPT ● 6800 日圓 ●	
CD-ROM ● 97 Kb	

由95年當初推出至今已有四年歷史的滑雪運動遊戲《ALPINE RACER》系列，其最新作第三集終於於PS2上登場！今集同樣以魅力的角色和富美麗的賽道為賣點，藉著主機機能的提高，圖像顯示方面也得以強化起來。今集除了七名基本角色外，還會有古咯娜亞的出現，不知他的出現能否令本作的購買意慾增加？

目標成為雪山的王者！

GAME MODE

本作中一共有5種模式用意，分別是「EXTREME WINNING'S CUP」、「CROSS RACE」、「SLALOM」、「WOONWO」，以及「TIME ATTACK」MODE。「EXTREME WINNING'S CUP」是全國大會比賽，以取優勝為目標的模式，當中會出現6條賽道展開比賽，會以1對1的方式與對手展開勝負，勝利後便可向下一stage進發。「CROSS RACE」是在所選的一條賽道上與3位CPU展開競逐的模式，基本規則與「EXTREME WINNING'S CUP」的相同。「SLALOM」是玩者需與一名對手經過賽道上所設置的旗門來取得分數為目的的模式，誰一方分數最高為之勝利。「WOONWO」是供2人對戰用的模式，而「TIME ATTACK」顧名思義是以最短時間去完成各條賽道為主的模式。

各雪板的特性

—	Speed	Turn	Power
Ski	○	△	△
Alpen Board	△	○	△
Ski Board	△	△	○
Free Tile board	×	○	○



COURSE



SUNSET RUSH



S H E E R MADNESS



NOSTALGIA REMIX 2.0



CYBERTRICK MONSTER

全角色的雪板性能公開！

Georg Buchewald
BOOST COOLING TIME 30sec



雪板名稱	種類	Speed	Turn	Power	購入金額
Standard 1	ski	8	5	7	初期裝備
Standard 2	alpen board	6	7	11	5000
Standard 3	ski	10	6	9	18000
Advanced 1	alpen board	8	7	11	18000
Advanced 2	ski	11	8	9	25000
Advanced 3	ski	12	8	11	60000
Evolution	ski	11	7	11	100000

Melina Verlaine
BOOST COOLING TIME 24sec

雪板名稱	種類	Speed	Turn	Power	購入金額
Standard 1	ski	9	9	5	初期裝備
Standard 2	alpen board	7	10	9	5000
Standard 3	ski	11	9	7	15000
Advanced 1	alpen board	8	10	9	15000
Advanced 2	ski	12	9	5	35000
Advanced 3	ski	12	11	7	55000
Evolution	ski	11	8	9	120000

Jose Helguera
BOOST COOLING TIME 19sec

雪板名稱	種類	Speed	Turn	Power	購入金額
Standard 1	ski board	7	9	7	初期裝備
Standard 2	free tile board	7	10	9	5000
Standard 3	ski board	9	9	7	12000
Advanced 1	free tile board	7	10	11	12000
Advanced 2	ski board	10	9	7	25000
Advanced 3	ski board	11	12	9	50000
Evolution	ski board	10	9	9	140000

Shun Mifune
BOOST COOLING TIME 22sec



雪板名稱	種類	Speed	Turn	Power	購入金額
Standard 1	ski board	8	8	7	初期裝備
Standard 2	free tile board				
Standard 3	ski board	7	9	9	5000
Advanced 1	free tile board	8	9	11	15000
Advanced 2	ski board	10	8	7	30000
Advanced 3	ski board	11	10	9	50000
Evolution	ski board	10	8	9	100000

Chelsea Amery
BOOST COOLING TIME 10sec

雪板名稱	種類	Speed	Turn	Power	購入金額
Standard 1	ski	5	6	2	初期裝備
Standard 2	alpen board	5	5	7	3000
Standard 3	ski	7	6	3	10000
Advanced 1	alpen board	5	5	7	10000
Advanced 2	ski	7	6	4	20000
Advanced 3	ski	8	7	3	30000
Evolution	ski	13	9	3	150000

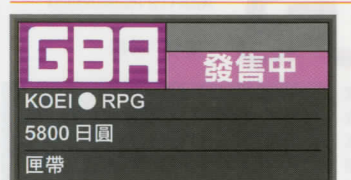
Ling Yufen
BOOST COOLING TIME 26sec

雪板名稱	種類	Speed	Turn	Power	購入金額
Standard 1	ski	7	8	2	初期裝備
Standard 2	alpen board	8	9	5	5000
Standard 3	ski	9	8	3	15000
Advanced 1	alpen board	9	9	5	15000
Advanced 2	ski	11	9	4	30000
Advanced 3	ski	11	11	3	60000
Evolution	ski	10	9	3	100000

Brad Baxter
BOOST COOLING TIME 14sec

雪板名稱	種類	Speed	Turn	Power	購入金額
Standard 1	ski	5	6	12	初期裝備
Standard 2	alpen board	7	8	10	5000
Standard 3	ski	6	8	12	10000
Advanced 1	alpen board	8	8	10	10000
Advanced 2	ski	7	8	12	20000
Advanced 3	ski	8	9	11	40000
Evolution	ski	8	7	12	100000





究竟怎樣才是一隻出色的遊戲呢？要畫面精美？又或者是遊戲性極高呢？那麼，如果一隻遊戲完全沒有以上兩種成功的元素，那又會是一隻怎樣的遊戲呢？



超一般RPG遊戲 MAGICAL封神

悠閒…悠閒…悶……

RPG 遊戲究竟是一種怎樣的遊戲呢？如果大家是有玩過其他名作（例如是：《FINAL FANTASY》又或是《DRAGON QUEST》）的話，便會發覺遊戲本身的玩法是一個問題，而在遊戲之中的其他元素亦是玩家考慮的原因，例如是遊戲之中的音樂，在《MAGICAL 封神》之中，大家可以享受到的便是一種非常「悠閒」的音樂，絕對能給玩者一種極度舒泰的感覺，不過，只要大家長期玩這遊戲，便會開始會覺得是「悶」的感覺。

講回遊戲本身，玩者是名叫「空」的少年，他現在開始修練成為一個「神仙」，不過修練的旅程是相當的不易，因為在開始之時的「空」是一無所有的，在「空」身上就連回復一點 HP 的藥草也沒有……

大家或者會以為很易會死，不過事實並非如此，因為戰鬥方面其實一點也不易死，而且勝利似乎是一件等閒的事呢！

■遊戲的故事……



■輸入主角名字。



■這便是修練的地方……

■決定主角的能力值。



■其中一些教室。



■這便是 SAVE POINT。



合成系統・最花功夫（時間）

在遊戲之中，開始的時候在主角身上真是一件東西也沒有，事實上，這遊戲是採取一種「多勞多得」的遊戲系統，在遊戲之中要取得的東西其實有很多，不過取得個別的道具其實一也不難，最難的還是要拿這些道具到「寶貝之箱」之中合成，將本來看似平平無其，極之普通的道具變成極具威力，變成為主角帶來勝利的寶貝。

■取得道具。



要做到以上所述的事情，大家便要在不同的地方找尋很多的「書」，在這些「書」之中，記載了不同「寶貝」的合成方法，只要依照「書」中所述合成，便可以得到很多的道具，然而，要合成「寶貝」，便得依照「書」中所述，找尋適合的道具方可以合成「寶貝」出來。

■言靈的話一定要聽。



不過，在遊戲世界之中，道具基本上是無限量供應的，只要找到一件道具，利用來回通過版圖的方法便可以無限量的取得道具，所以大家如果一發現有道具，不妨花一點時間，拿足99件道具才離開呢！

兩手空空去打交

■修練中少不了的戰鬥。

就如上面所講的一樣，遊戲之中是沒有所謂的武器和防具，因為遊戲之中一切的招式和攻擊也是來自「寶貝」的，所以如果大家希望人物有更強大的攻擊力，又或者多一些強勁的必殺技，便要努力的在世界之中收集不同的道具，合成更具殺傷力的「寶貝」了。

至於在戰鬥方面，玩者在戰鬥之中可以選擇的指令在不多，有「特技」，「寶貝」，「道具」等，其中特技便是因為身上的「寶貝」而修練得到的必殺技；而「寶貝」便是以手上的「寶貝」來攻擊敵人，至於「道具」，當然是使用身上的「道具」來進行攻擊又或者是「回復」。

要寶貝，自己諗辦法啦！

在遊戲之中，一開始便會有一小段的故事，玩者要先獨個兒修練，之後會發現在瀑布之後原來有一個山洞，在這個被封印的山洞之中，原來甚麼也沒有，只是一個好像沒有底的深淵，只要玩者跳下去，便會發現一個「寶貝之箱」，利用這個箱，玩者便可以將身上的道具合成，製作在路途上非常有用的「寶貝」。

■進入封印之洞穴。



■發現寶貝之箱。



■寶貝的合成。





單人團體一樣咁掂
SHINING SOUL



不知大家是不是網絡遊戲的愛好者呢？如果是的話，面對這遊戲便會不其然會想到《DIABLO》這隻極之出名的遊戲，因為遊戲本身的系統和《DIABLO》極之相似，不過再加入了其他的元素，令遊戲更多元化。







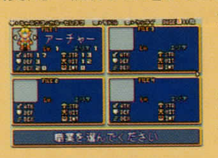
1個人又得・4個人都得・4種職業・4種玩法

在手提機之上，真是甚麼遊戲也有可能出現，不過，可以讓多人同時進行的遊戲實在不是有太多，而新遊戲《SHINING SOUL》便可以做到多人同時對戰，又不減遊戲本身的樂趣。

《SHINING SOUL》本身是一個ARPG遊戲，不過，大家絕對可以在遊戲之中找很多的樂趣，因為遊戲之中有4種不同的職業，分別是「戰士」、「魔法使」、「箭手」和「龍戰士」，每種不同的職業也有自己可以使用的武器，而且，不同的職業也會有可以使用的特殊能力。

在遊戲開始的時候，大家便有機會選擇自己喜歡的職業，而且在選擇職業之後，更可以選擇4種不同的顏色。之後便可以開始遊戲。進入遊戲之後，大家是在一條仍未重建完成的村落之中，這裡便是玩者的起點，在這裡玩者可以找到「武器屋」、「道具屋」、「鑑定屋」、「儲存屋」。

在「武器屋」之中，玩者可以購買自己職業適用的武器和防具，而且亦可以在這裡賣掉身上多餘，又或者是自己未能使用的道具，以換取更多的金錢；而在「道具屋」之中，便可以購買在路上應用的藥品，例如是一般的回復藥和之後會用到的解毒藥；而「鑑定屋」則是為大家鑑定在迷宮之中找到而又未能即場鑑定的道具，不過，越貴重的道具，鑑定費用便會越高；而最後的「儲存屋」便是讓玩者擺放在身上的道具，不過，其實最重要的便是將自己的錢放下，因為如果在遊戲之中戰死，身上所有的錢便會就此失去。



完全DIABLO系統

如果大家有玩過《DIABLO》的話，便會發覺系統非常易掌握，在玩者身上總共有15格放道具的地方，所有的道具、武器、防具也只會佔用一格的空間，而如果全部佔用之後，便不可以再取得任何的道具，一定要賣掉又或者放棄（DROP）道具。

賣掉道具

大家進入武器屋之後，只要移動浮標，選擇自己要賣掉的道具，之後按「A掣」決定，之後不用移動浮標到賣掉物品的位置，只要按「R掣」便可以直接到適當的位置，只要再按一次「A掣」便可以成功的賣掉道具，非常方便。

小心身體

在遊戲之中，當玩者宮迷之中戰鬥時，一定要小心在附近有沒有敵人才進入MENU畫面，因為如果在有敵人的時候進入MENU畫面，因為這時候玩者依然會被敵人攻擊，如果一時不慎，很易便會就此玩完……

人手 POWER UP

《SHINING SOUL》的POWER UP系統和其他的遊戲非常不同，因為在遊戲之中雖然會顯示「POWER UP」的字樣，不過這只是給玩者的一個提示，這只是告訴玩者知道可以「POWER UP」，玩者要進入STATUS畫面，自行提升須要的事項，這點玩者又是要好好注意。








STAGE短介

由起點開始，在遊戲之中玩者一進入迷宮之中，玩者便沒有離開的機會，直至完成在迷宮之中的戰鬥，因為在遊戲之中，雖然STAGE之間的設定是不同的，而且敵人的種類亦有所不同，不過，STAGE的基本設定是一樣的。

在每個STAGE之中，不論有多少層，這些往下一層的通道往往會是要擊倒特定的敵人才能打開，大家只要留意一些顏色特別的敵人便可以知道出口在哪裡。而且在遊戲之中，玩者要善用人物的儲力攻擊，只要玩者按著攻擊掣不放，在人物頭上便會出現數字，這便是人物攻擊所儲的段數，當POWER UP的LEVEL越高，可以儲的段數便越多。



攻略第一回



《超級機械人大戰IMPACT》是在集在PlayStation 2之上推出的《機戰》遊戲，可是，這次的遊戲不可以說是全新的製作，因為《超級機械人大撫彭MPACT》的遊戲是移植是WonderSwan版的《超級機械人大戰COMPACT》，而兩者最大的不同便是在遊戲之中的系統，《超級機械人大戰IMPACT》主要的故事是取自《超級機械人大戰COMPACT》，系統方面則是取自近期的《超級機械人大戰α》。

PS2 2002年 發售中
BANPRESTO ● SLG
6800日圓 ● DVD-ROM
380KB

本期攻略流程

異變編
★STAGE 1 飛龍乘雲
↓自由選擇次序↓
★STAGE 2 黑鐵之城
★STAGE 3 FIRE ON
★STAGE 4 三個心
↑選擇完結↑
★STAGE 5 要像個男子漢
★STAGE 6 舞上之翼，散落之翼

日本編
↓自由選擇次序↓
★STAGE 7 CROSS FIGHT
★STAGE 8 甦醒吧！勇者
★STAGE 9 被遺忘的忍者傳說
★STAGE 10 從彼方來的來訪者
↑選擇完結↑
★STAGE 11 兩名新類型人

世界編
★STAGE 12 出擊，超力電磁俠
↓自由選擇次序↓
★STAGE 13 強襲
★STAGE 14 我是我，你是米妮露
★STAGE 15 來自魂之故鄉
↑選擇完結↑
★STAGE 16 異變

選擇「來自魂之故鄉」為STAGE 15

魂之故鄉編
★STAGE 17 黑色，恐怖的東西
↓自由選擇次序↓
★STAGE 18 沉默之城塞
STAGE 19 紅色風暴女王
↑選擇完結↑
STAGE 20 虎子所開的路

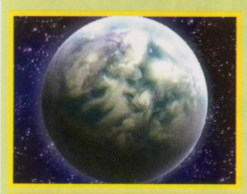
選擇「來自魂之故鄉」為STAGE 13或14

地底帝國侵略編
STAGE 17 絕對零度的陷阱
↓自由選擇次序↓
SYAGE 18 皇子，最後的賭注
SYAGE 19 往戰鬥之風中
↑選擇完結↑
SYAGE 20 一滴水



精采的OPENING

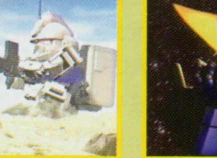
雖然故事方面是移植的版本，不過之中亦不乏新的東西，如新的人物，新的強化部件，亦有新的EVENT，而至於最吸引玩家的，相信便是在開場時的全新製作OPENING了。





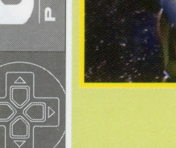









地上激動篇

SCENE 1「異變編」
STAGE 1 飛龍乘雲

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件：自軍全滅
熟練度取得條件：把羅列斯擊倒

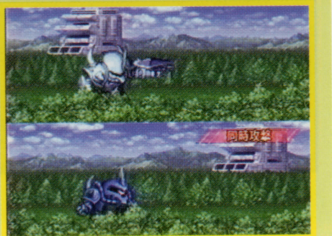
在這話之中，眾人是在獸戰機隊的總部出發，這時候，敵人突然出現，為了要開始旅程，眾人便要先將這裡的敵人消滅。

在這裡的敵人是以MS為主，而主力的當然是在山上的羅列斯和他的「老虎CUSTOM」，而在這次的《超級機械人大戰IMPACT》之中，地型效果是非常的強大，所以在水中的機體能夠發揮出大家意不到的戰鬥能力，所以，要對付在這話之中的「高古」，這裡最好先引他們出岸，才向他們發動攻擊。

而最強橫的羅列斯，他所駕駛的MS「老虎CUSTOM」可說是在遊戲之中比較難對付的機體之一，擁有非常高的回避能力，而且防禦力相當強，所以在這裡最好便是利用「斷空我」再加上「飛龍要塞」的援護來攻擊他，不過，當「老虎CUSTOM」的HP被擊至低於3000的話，羅列斯便會撤退。







自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
斷空我（ダンクーガ）	藤原忍
艾多亞錫（アルトアイゼン）	（キョウスケ）
Ez-8	斯羅（シロー）
NT-1	古列絲
渣古改（ザク改）	巴列（バーニィ）
密達斯（メタス）	花園麗（ファ）

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
高古（ゴッグ）	自護兵（ジオン兵）	1	3800	6	2000	-
高古（ゴッグ）	自護兵（ジオン兵）	1	3800	5	2000	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
渣古改（ザク改）	自護兵（ジオン兵）	1	3200	6	1000	-
渣古改（ザク改）	自護兵（ジオン兵）	1	3200	5	1000	MAGNET COATING

敵軍初期機體[C]

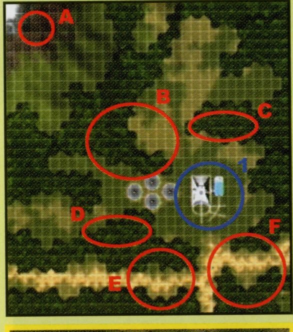
機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
高古（ゴッグ）	自護兵（ジオン兵）	1	3800	6	2000	-
高古（ゴッグ）	自護兵（ジオン兵）	1	3800	5	2000	REPAIR KIT S

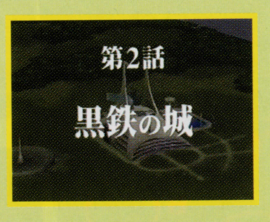
敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
老虎CUSTOM（グフカスタム）	羅列斯（ノリス）	1	8000	13	7300	BUSTER
老虎（グフ）	自護兵（ジオン兵）	1	3700	6	1300	-
老虎（グフ）	自護兵（ジオン兵）	1	3700	5	1300	-

SCENE 1「異變編」
STAGE 2 黑鐵之城

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件：自軍全滅
熟練度取得條件：擊倒修羅男爵





來到光子功研究所，這裡是鐵甲萬能俠的基地，這時候駕駛大鐵牛的BOSS正在耀武揚威，可是，突然修羅男爵率領機械獸軍團前來侵犯，正好飛龍要塞來到這裡，於是眾人便出手相助。

和上一話完全不同，這裡的敵人全是機械獸，所以在中率和回避率方面也是比MS為低的，不過，在戰鬥力之上，這些機械獸便比MS強大得多，而在這裡作統率的是「修羅男爵」，不過，他在首數個回合之中也只會在版圖的左上方觀察，之後才會開始向研究所進發。

在裡的敵人之中，大家要留心在上下森林之中的「機械獸積路巴M9」，這是一種有7格射程的敵人，不過，這是一種完全「狙擊型」的對手，在沒有進行過任何攻擊的狀態之下，他是不會作任何的移動，直到有自軍的人和他交戰過，他才會作自主式的行動。

在第3回合，敵人的增援便會出現在光子力研究所右下方，而且之中更有「地獄大元師」，幸而他只是「路過」而已，大家實際上要對付的只是4隻「機械獸亞布多拉U6」而已。至於一直在一旁的「修羅男爵」，他的「飛行要塞古路」戰鬥力算是不弱，而且當他的HP被扣至4500或以下時，修羅男爵便會撤退，大家在這裡不要放過他，因為擊倒他除了可以得到熟練度之外，更可以得到「超合金Z」呢！





自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
鐵甲萬能俠（マジンガーZ）	兜甲兒
戴安娜A（ダイアナンA）	弓靜文（さやか）
大鐵牛（ボスボロット）	波士（ボス）
自選6機出擊	

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
飛行要塞古路（飛行要塞グール）	修羅男爵（あしゅら）	1	15000	15	12000	超合金Z

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械獸加拉斯K7（機械獸ガラダK7）	人工知能	1	4000	8	1700	彈匣（カードリッジ）
機械獸加拉斯K7（機械獸ガラダK7）	人工知能	1	4000	8	1700	-
機械獸多洛斯D7（機械獸トロスD7）	人工知能	1	4600	8	1800	-
機械獸多洛斯D7（機械獸トロスD7）	人工知能	1	4600	7	1800	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械獸積路巴M9（機械獸ジェノバD7）	人工知能	1	4700	8	2300	-
機械獸積路巴M9（機械獸ジェノバD7）	人工知能	1	4700	7	2300	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械獸積路巴M9（機械獸ジェノバD7）	人工知能	1	4700	8	2300	-
機械獸積路巴M9（機械獸ジェノバD7）	人工知能	1	4700	7	2300	MAGNET COATING

敵軍初期機體[E]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械獸加拉斯K7（機械獸ガラダK7）	人工知能	1	4000	8	1700	-
機械獸加拉斯K7（機械獸ガラダK7）	人工知能	1	4000	7	1700	-
機械獸多洛斯D7（機械獸トロスD7）	人工知能	1	4600	8	1600	-
機械獸多洛斯D7（機械獸トロスD7）	人工知能	1	4600	7	1600	-

敵軍增援機體[F]（第3回合敵PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械獸亞布多拉U6（機械獸アブドラU6）	人工知能	4	5800	8	2000	-

SCENE 1「異變編」

STAGE 3 FIRE ON（ファイヤ・オン）



勝利條件：敵軍全滅
敗北條件 1：自軍全滅
敗北條件 2：被敵人侵入研究所
熟練度取得條件：在 5 回合內完成戰鬥



這話的戰鬥其實是有分歧的，如果大家在完成「飛龍乘雲」之後，便選擇這話的戰鬥，出場的情況便會完全不同，因為這樣的話，「科學要塞研究所」便會;被敵人佔據，而出機體出場的次序和位置便會不同，敵人會變了在研究所之上，而玩者則要由北面向下奪回研究所。而亦為有這個EVENT的分別，所以如果先玩這版，在之後便會有可以說得「量產型鐵甲萬能俠 2 號」的 EVENT 出現。

而如果先玩他版面的話，這版便會是一場防守戰，玩者要利用手上的成員死守研究所，當然，方法非常簡單，便是全員留在研究所之上，來一個守株待兔，可是這種的戰鬥方法，是不可以令玩者取得這話之中的「熟練度」，因為大家要在5回合之內完成勝利條件，所以玩者應該採取一種較積極的進攻方式來戰鬥。

由於大部份敵人也是在上方的，只有「A」的敵人才是在海中，所以玩者不妨使用全部的機體出擊，向上方的敵人發動攻擊，至於海中的敵人，則可以利用在上一話之中取得的「鐵甲萬能俠」來收拾，不過，最好還是加上主角機比較安全一點。

而在版圖上方的戰鬥會是非常的激烈，由於敵人全部是戰鬥獸，所以防禦能力非常高，而且在破壞力上是不能輕視的。不過，大家可以先靠飛龍要塞為大家開路，因為他的破壞力非常驚人，利用他來削弱敵人的HP實在是一個非常好的方法。不過，當成功擊毀大部份敵人的同時，要留心下方海上的敵增援，因為是在水的原故，所以這些本來不是太強的「高古」也會變成極之難應付的敵人。

第 3 回合自軍的援兵出現，便是在研究所上出現的「鐵甲萬能俠 2 號」和「維納斯」，這兩部機本身的防禦能力也是比較高的，而他們出現之後，其實最好便是到研究所左邊海中等待「高古」的出現，除止他們一舉直逼研究所。

自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
自選 9 機出擊	

自軍增援機體[2]（第3回合自軍PHASE）

機體	駕駛者
鐵甲萬能俠 2 號（グレートマジンガー）	劍鐵也
維納斯（ビューナスA）	炎純（ジュン）

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械獸古洛沙姆 X2（機械獸グロッサム X2）	人工知能	1	4800	8	1600	-
機械獸古洛沙姆 X2（機械獸グロッサム X2）	人工知能	2	4800	7	1600	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
戰鬥獸史加路（戰鬥獸ズガール）	人工知能	2	4600	8	2100	-
戰鬥獸史加路（戰鬥獸ズガール）	人工知能	1	4600	7	2100	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械獸積路巴 M9（機械獸ジェノバ D7）	人工知能	1	4700	8	2300	無針アンプル劑
機械獸積路巴 M9（機械獸ジェノバ D7）	人工知能	1	4700	7	2300	-
機械獸積路巴 M9（機械獸ジェノバ D7）	人工知能	1	4700	7	2300	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
戰鬥獸札拉加（戰鬥獸ジャラガ）	人工知能	1	4900	8	2400	REPAIR KIT S
戰鬥獸札拉加（戰鬥獸ジャラガ）	人工知能	1	4900	8	2400	-
戰鬥獸札拉加（戰鬥獸ジャラガ）	人工知能	1	4900	7	2400	-

敵軍增援機體[E]（第 3 回合敵 PHASE）

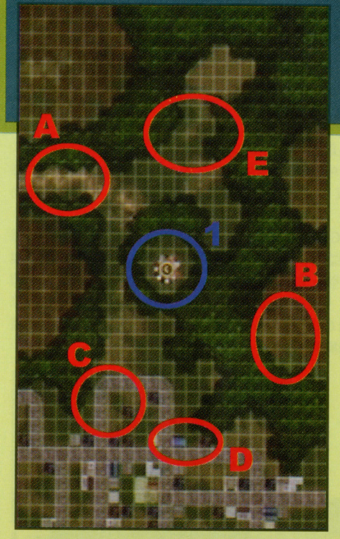
機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
高古（ゴッグ）	自護兵（ジオン兵）	1	3800	8	2000	BOOSTER
高古（ゴッグ）	自護兵（ジオン兵）	1	3800	8	2000	-
高古（ゴッグ）	自護兵（ジオン兵）	1	3800	7	2000	-

敵軍增援機體[F]（第 4 回合敵 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
高古（ゴッグ）	自護兵（ジオン兵）	2	3800	8	2000	-
高古（ゴッグ）	自護兵（ジオン兵）	1	3800	7	2000	-

SCENE 1「異變編」

STAGE 4 三個心（三つ心）



勝利條件：敵軍全滅
敗北條件 1：自軍全滅
敗北條件 2：基地被破壞
熟練度取得條件：擊倒機械鐵甲鬼

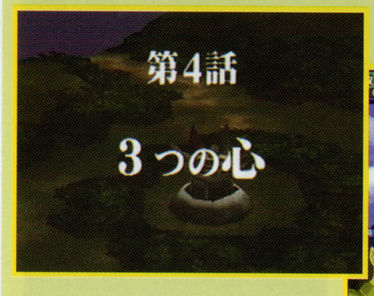
終於也來到早乙女研究所，在這裡的當然便是「三一萬能俠」了，不過，這時候「恐龍帝國」的機械恐龍突然出現在大家面前，看來，沉睡己久的敵人再一次的甦醒過來，所以大家只好先對付眼前的敵人。

這次出現的機械恐龍，其實戰鬥力不是太高，反而可以說是一種頗易對付的敵人，而在下方的「沙基」和「然爾」本身的戰鬥力不是高，而且有著致命的弱點，便是射程太近，大家應該先向他們「埋手」，而且要好好的利用隊中的「Ez-8」來作戰，因為此機的長距離攻擊非常厲害，絕對可以用他來封殺這兩種敵人的攻擊。

而另一方面，在右邊山上的「巴度」便是擁有非常不俗回避能力的機械恐龍，對付這種敵人，最好便是用隊中的「斷空我」，除了本身戰鬥力強之外，「斷空我」的鐵拳本身也是命中率非常高的攻擊，加上懂得飛行，對付「巴度」這種會飛行的敵人看來是最適合了。

至於在左上方的「蘇」，火球攻擊的距離比較遠，不過破壞力不是太高，所以對付他不是一件太難的事，此外，大家要留心在第3回合出現的敵增援，雖然只是4部機，不過這4部機不是如之前的差勁。

「機械白骨鬼」可以不提，因為本身戰鬥力不是太強，不過，作為頭目的「機械鐵甲鬼」便不同了，除了那17000的HP之外，其戰鬥力實在開始強起來了！而最麻煩便是在HP跌至5000，「希多拉」便會撤退，大家為了令巨大機械人的行動有所改善，大家一定要取得在他身上的「APOGEE MOTOR」啊！





自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
三一萬能俠 1 號（ゲッター1）	流龍馬（リョウ）
自選 11 機出擊	

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械恐龍・蘇（メカザウルス・ジー）	人工知能	1	5200	8	1700	燃料倉 S
機械恐龍・蘇（メカザウルス・ジー）	人工知能	1	5200	8	1700	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械恐龍・巴度（メカザウルス・バド）	人工知能	1	4000	8	1800	-
機械恐龍・巴度（メカザウルス・バド）	人工知能	1	4000	7	1800	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械恐龍・沙基（メカザウルス・サキ）	人工知能	1	4500	8	1800	-
機械恐龍・沙基（メカザウルス・サキ）	人工知能	1	4500	7	1800	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械恐龍・煞爾（メカザウルス・ザイ）	人工知能	2	4400	7	1900	-

敵軍增援機體[E]（第 3 回合敵 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械鐵甲鬼（メカ鐵甲鬼）	希多拉（ヒドラ）	1	17000	15	7800	APOGEE MOTOR
機械白骨鬼（メカ白骨鬼）	人工知能	2	5800	8	2200	-
機械白骨鬼（メカ白骨鬼）	人工知能	1	5800	7	2200	蔡百涵裝甲

SCENE 1「異變編」

STAGE 5 要像個男子漢（「男らしく」でいこう）

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件 1：艾斯巴里斯被擊落
敗北條件 2：NADESHIKO 被破壞
熟練度取得條件：擊倒布查



NADESHIKO 終於也出場了！不過，在開始之時，只有由「加爾」所駕駛的「艾斯特巴利斯」而已，而且因為脫敵了NADESHIKO的補助範圍，所以在每作一個移動或攻擊之後，除了本身消耗的EN之外，會額外扣取5點EN，這點大家要留意。

在第2回合，敵方的增援突然在版圖的右上方出現，「加爾」因為為了狙擊敵人而不知不覺的敵開了很遠，而且更令「艾斯特巴利斯」的電池完全耗盡，無法再作任何的移動……為了要拯救「加爾」，於是天河明人便私自駕駛裝上了「IFS」的新型「艾斯特巴利斯」出擊，然而，他和「加爾」的情況一樣，每次行動也會扣5點EN。

另一方面，被困的「加爾」可以說是命懸一線，幸而只有一部敵機會向他攻擊，在最危急的關頭，NADESHIKO終於也可以出航了，不過，在NADESHIKO面前出現了一大群的敵人，這時候，艦長由利加決定使用「相轉移砲」，一砲便將差不多所有的敵人也消滅了，這時候，另一邊的「飛龍要塞」也來到這裡，而且看到NADESHIKO那厲害的一擊……

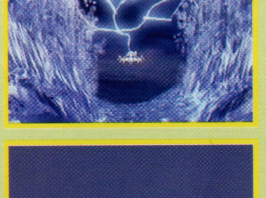
而在「飛龍要塞」出現的剎那，敵人的援兵也來到了，這是由「布查」所率領的「MEGABOOST」部隊，由利加眼見又有新的敵人出現，所以決定就此離開這裡，這時候，NADESHIKO會和兩部「艾斯特巴利斯」離開戰場，從這時開始，「飛龍要塞」便會開始「接掌」這裡的戰鬥。

而在戰鬥之中，自軍可以暫時不理會在下方的「布查」，先對付在上方的「佐洛」，因為在第5回合，自軍的增援「紳寶3」便會出現在「布查」的後方，這樣便可以來一個前後夾擊了。

至於這話之中的人物「布查」，他的「班多古」是一部攻擊力非常大的機體，而且由於擁有地圖砲的原故，玩者不要令自己的部隊太過集中，而要真正的擊倒他而取得重要的道具「對BEAM COATING」，便要靠「斷空我」和「飛龍要塞」的援護攻擊。不過，其實「布查」亦只會在HP跌至5000才撤退，應該不難對付的吧！







自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
艾斯特巴利斯・空戰加爾（エステバリス・空戰ガイ）	加爾（ガイ）

自軍增援機體[2]（加爾移到首次敵增援位置後）

機體	駕駛者
艾斯特巴利斯・陸戰明人（エステバリス・陸戰アキト）	天河明人（アキト）

自軍增援機體[3]（第二次敵增援出現後）

機體	駕駛者
NADESHIKO（ナデシコ）	由利加（ユリカ）

自軍增援機體[4]（NADESHIKO 消滅所有敵軍增援[D]後）

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
自選 12 機	

自軍增援機體[5]（第5回合自軍 PHASE）

機體	駕駛者
紳寶3（ザンボット3）	神勝平

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
佐洛（ジョロ）	人工知能	2	3500	8	1200	-
佐洛（ジョロ）	人工知能	1	3500	7	1200	-
巴達（バッタ）	人工知能	2	3000	8	1000	-
巴達（バッタ）	人工知能	1	3000	7	1000	燃料倉 S

敵軍增援機體[B]（第1回合敵 PHASE 完結之後）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
佐洛（ジョロ）	人工知能	1	3500	8	1200	-
佐洛（ジョロ）	人工知能	2	3500	7	1200	-

敵軍增援機體[C]（加爾移到首次敵增扭位置後）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
佐洛（ジョロ）	人工知能	3	3500	7	1200	-

敵軍增援機體[D]（第3回合敵 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
巴達（バッタ）	人工知能	1	3000	8	1000	-
巴達（バッタ）	人工知能	1	3000	??	??	??
巴達（バッタ）	人工知能	1	3000	??	??	??
巴達（バッタ）	人工知能	1	3000	??	??	??
巴達（バッタ）	人工知能	1	3000	??	??	??
巴達（バッタ）	人工知能	1	3000	??	??	??
巴達（バッタ）	人工知能	1	3000	??	??	??
巴達（バッタ）	人工知能	1	3000	??	??	??

敵軍增援機體[E]（飛龍要塞出現後）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
班多古（バンドック）	布查（ブッチャー）	1	16000	15	10000	對BEAM COATING
MEGABOOST・多拉斯度（メカブースト・トラシッド）	人工知能	1	5500	8	2000	APOGEE MOTOR
MEGABOOST・多拉斯度（メカブースト・トラシッド）	人工知能	1	5500	8	2000	-
MEGABOOST・多拉斯度（メカブースト・トラシッド）	人工知能	1	5500	7	2000	-

敵軍增援機體[F]（紳寶3出現後）

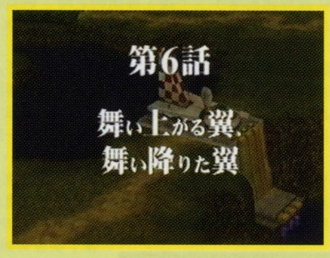
機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
MEGABOOST・加比丹（メカブースト・ガビタン）	人工知能	3	3300	8	1400	-
MEGABOOST・加比丹（メカブースト・ガビタン）	人工知能	3	3300	7	1400	-

SCENE 1「異變編」

STAGE 6 舞上之翼・散落之翼（舞い上がる翼・舞い降りた翼）

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件 1：自軍全滅
敗北條件 2：HLV 被破壞
熟練度取得條件：使用攻擊令布查撤退





由於在宇宙的「布拉度」要求支援，所以「斷空我」便會隊到宇宙支援「布拉度」，不過，除了「斷空我」之外，玩者亦要選擇另一隊伍往宇宙，而玩者的選擇便是「鐵甲萬能俠」+「戴安娜」又或者是「鐵甲萬能俠 2 號」+「維納斯」，至於屬於「鐵甲萬能俠」隊的大鐵牛，則無論玩者選擇的是哪一隊也會隨隊往宇宙。

而這裡的選擇是會影響玩者取得隱藏機體，如果選「鐵甲萬能俠」，便有可能會取得之前及過的「量產型鐵甲萬能俠2號」，而如果玩者是選「鐵甲萬能俠 2 號」的話，玩者便有機會取得「米露芭 X」了。

而這話的故事便是要玩者令到載著「藤原忍」等人的 HLV 能夠安全的升空。可是，事情總不會這麼簡單的，這時候由「羅列斯」率領的部隊又再次出現，他們的目的當然是要擊落HLV，而玩者只要可以保護HLV在5個回合之內的安全便可以了。

在這裡的戰鬥，其實可以非簡單，首先，大家要將在上一話之中取得的「對BEAM COATING」裝在「三一萬能俠」之上，令本身沒有防光線武器的身軀有對抗光線兵器的性能，這樣便可派一機對付在水中的所有「高古」了；而另一方面，玩者在開始之時便要先派重型或高攻擊力的機體在「E」等待在第 2 回合出現的「布查」，因為這次如果可以擊倒他的話，便可以得到更珍貴的「V-UP UNIT[W]」，不過，他這次的情況和之前的有很大分別，因為在第2回合出現，當HLV升空，他便會隨之離開，所以，玩者手上的機體未必會有足夠的氣力使出強大的招式，玩者好好的計算一下如何才可以他擊倒，5000HP便是大家的底線呢。不論玩者是擊倒還是給「布查」逃去，「紳寶 3」也會因為追擊他而離隊。

消滅了「希查」之後，便要專心的對付餘下來的 MS，其實除了「羅列斯」的「老虎 CUSTOM」之外，其他的也是極易對付的，因為今次的「羅列斯」比上一次的回避能力更高，而且攻擊力更加強大，玩者要特別小心。

除了「布查」之外，這話之中亦會有新人物出場，那便是來自宇宙另一端的「洛美娜公主」和「阿祖」等人，不過當他們一出現，追兵便會出現，而且包圍著他們，在眾機體之中，只有 3 部可以自由控制，那便是「黑獅子」、「鳳鳳鷹」和「爆龍」，至於戰艦「艾露沙古」則會變成 NPC 行動，不過因為戰鬥力強大，所以大家根本不用擔心他的安全。

在第 8 回合，忍者型的機械人「飛影」便會出現，而且會以 LEVEL 81 的姿態出現，二回行動之後會先消滅一部敵機，之後便會和「黑獅子」、「鳳鳳鷹」和「爆龍」之中氣力最高的一部合體，如果3機的氣力也達不到110，「飛影」便會進入暴走狀態，在場的所有機體也會成為他攻擊的目標！









敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
老虎 CUSTOM（グフカスタム）	羅列斯（ノリス）	1	11400	18	7300	資金 10000
京寶梵（ケンプファー）	自護兵（ジオン兵）	1	4400	9	1400	-
京寶梵（ケンプファー）	自護兵（ジオン兵）	1	4400	9	1400	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
京寶梵（ケンプファー）	自護兵（ジオン兵）	1	4400	10	1400	APOGEE MOTOR
老虎（グフ）	自護兵（ジオン兵）	1	4070	10	1300	-
老虎（グフ）	自護兵（ジオン兵）	1	4070	9	1300	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
高古（ゴッグ）	自護兵（ジオン兵）	1	4180	10	2000	-
高古（ゴッグ）	自護兵（ジオン兵）	2	4180	9	2000	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
高古（ゴッグ）	自護兵（ジオン兵）	1	4180	10	2000	-
高古（ゴッグ）	自護兵（ジオン兵）	1	4180	9	2000	-

敵軍增援機體[E]（第 2 回合敵軍 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
班多古（バンドック）	布查（ブッチャー）	1	20600	18	??	V-UP UNIT[W]
MEGABOOST・多拉斯度（メカブースト・トラシッド）	人工知能	1	6050	10	2000	蔡百涵裝甲
MEGABOOST・多拉斯度（メカブースト・トラシッド）	人工知能	2	6050	9	2000	-

敵軍增援機體[F]（洛美娜等人到達之後）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
班古斯（バンドック）	人工知能	1	5500	10	1900	火星井
班古斯（バンドック）	人工知能	1	5500	10	1900	-
沙曼（シャーマン）	人工知能	1	4730	10	1500	-
沙曼（シャーマン）	人工知能	3	4730	9	1500	-

敵軍增援機體[G]（第一批增援被消滅後）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
沙曼（シャーマン）	人工知能	1	4730	9	1500	-
沙曼（シャーマン）	人工知能	1	4730	9	1500	-
沙曼（シャーマン）	人工知能	1	4730	10	1500	-
沙曼（シャーマン）	人工知能	1	4730	10	1500	-

自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
紳寶 3（ザンボット 3）	神勝平
自選 8 機	

自軍增援機體[2]（第 6 回合自軍 PHASE）

機體	駕駛者
艾露沙古（エルシャンク）[不能控制]	洛美娜（ロミナ）
黑獅子	祖（ジョウ）
鳳雷鷹	莉莉（レニー）
爆龍	米高（マイク）

自軍增援機體[3]（第 8 回合敵軍 PHASE）

機體	駕駛者
飛影[不能控制]	飛影

SCENE 2「日本編」
STAGE 7　CROSS FIGHT

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件：自軍全滅
熟練度取得條件：擊倒基路（BLOODY II）

為了要協助「洛美娜」等人找尋有關忍者的傳說，所以眾人便留在日本開始調查。這時候「飛龍要塞」來到日本的「新宿」，在這裡眾人遇上了宇宙海盜「班卡」的「基路」，而戰鬥便是由此而展開。
敵人的主力是「基路」駕駛的「BLOODY I」，然而，這部機體不會輕易移動，而在他身邊的「空中戰車」好像才是「飛龍要塞」及眾人的敵人。然而，這些「空中戰車」的戰鬥力不是太高，只是防禦能力比較高一點，攻擊力方面只是平平。
至於「BLOODY I」，他的戰鬥力是屬於一級的，而且射程相當遠，所以不想太快便到損傷的話，切物和他有太近距離的接觸。
而到了2回合，自軍的增援到達了，那便是宇宙海盜「班卡」的敵人——「彈劾王」，這是一部由4部戰機合體而成的巨大機械人，4名駕駛者也是擁有超能力的少年及少女。
不過由於未經任可的強化，大家還是不要讓彈劾王太過冒險，不過可以先擊殺一些「空中戰車」，令到氣力得到提升才向「BLOODY I」作出挑戰。
當成功的將所有的「空中戰車」擊落之後，大家便可以重整軍力對付「BLOODY I」，由於這隻「BLOODY I」不會因為HP的低落而逃走，所以大家可以盡情的向他攻擊，而且可以使用最強勁的招式來對付他，然而，在這裡奉勸大家一句，唔好去到咁盡，因為……
因為當「BLOODY I」被擊倒之後，他便會露出原形，原來在「BLOODY I」之中是藏著另一部機體「BLOODY II」，這部機體的攻擊力和防禦力和之前的「BLOODY I」差不多，不過回避能力便大有不同，而且攻擊的方法亦和之前有很大的分別。而這「BLOODY II」更會因為HP的低落而撤退，大家要留心。
而在「BLOODY II」出現的同時，在版圖的右下角地方，更會有新的敵人增援出現，不過來的不是「基路」的同黨，而是「百鬼帝國」的機械獸，看來他們也只是遇然在這裡出現吧！
如果這部「BLOODY II」的HP被削至6000或以下，「基路」便會撤退，在這裡最好用來對付「BLOODY II」的莫過於「三一萬能俠」、「鐵甲萬能俠」、「主角機」，這3部機可以說是現時隊中最強力的機體；不過，大家切物忘記在隊中的兩部戰艦，因為兩部戰艦的命中率也非常高，而且大砲的威力驚人，再加上同時有援護攻擊及防禦能力，所以在這裡可以作為攻擊的另一主力。

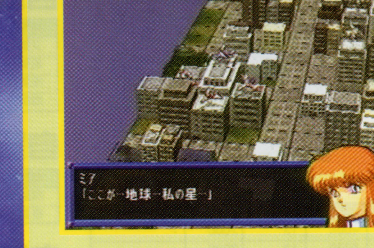


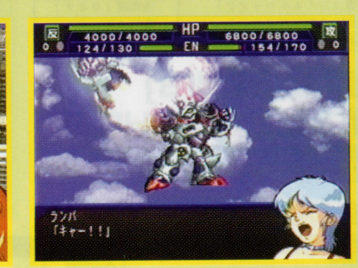
















自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
艾露沙古（エルシャンク）	洛美娜（ロミナ）
自選11機	

自軍增援機體[2]（第2回合自軍PHASE）

機體	駕駛者
彈劾王（ダンガイオー）	洛奴（ロール）

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
BLOODY I（ブラッディI）	基路（ギル）	1	25000	20	11000	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
空中戰車	人工知能	3	4000	12	2000	-
空中戰車	人工知能	2	4000	12	2000	-
空中戰車	人工知能	1	4000	12	2000	MAGNET COATING

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
空中戰車	人工知能	3	4000	13	2000	-
空中戰車	人工知能	3	4000	12	2000	-

敵軍增援機體[D]（BLOODY I被消滅後）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
BLOODY II（ブラッディII）	基路（ギル）	1	23000	20	10000	大型GENERATOR

敵軍增援機體[E]（BLOODY II出現後）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
機械恐龍・蘇（メカザウルス・ジー）	人工知能	2	5460	12	1700	-
機械恐龍・煞爾（メカザウルス・ザイ）	人工知能	2	4400	13	1900	-
機械白骨鬼（メカ白骨鬼）	人工知能	1	6090	13	2200	-
機械白骨鬼（メカ白骨鬼）	人工知能	1	6090	13	2200	燃料倉S

SCENE 2「日本編」
STAGE 8 甦醒吧！勇者
(目覚めよ勇者)

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件：自軍全滅
熟練度取得條件：擊倒基路（BLOODY II）



經過上一場的戰鬥之後，鏡頭一轉，來到「姆多隆研究所」，這裡突然受到敵人的進攻，而發動這次進攻的便是由「煞京」所率領的部隊，這時候，海上研究所立即將保護罩下來，而且向「飛龍要塞」發求救訊號。

接到求救訊號的「飛龍要塞」立即往拯救，不過航行也要點時間，所以未一開始便到達，所以開版之時，只有一部「布魯卡」而已，這樣當然是不可以有任何的作為，所以一開始之時，不妨讓這部「布魯卡」一直留在「姆多隆研究所」旁邊，不用參加任何的戰鬥。

在第2回合，「飛龍要塞」便會到達，這時候，主力部隊應該向左進發，直接向「煞京」的部隊發動攻擊，而另一方面，則要派兩部機體向下移，協助被圍困的海上研究所。總之一句，便是要離開出場的地點……

在「煞京」的部隊之中，主要兩種機體出擊，一種是小型的戰機「多洛美」，而另一種則是和「雷登」極之相似的「基路丁」，前者的攻擊力和防禦力也是極之,弱，如果有超級機械人要提升氣力的話，這種敵人便是最好的對像了；而至於後者，攻擊力不算是太強，而放禦力方面亦一般而已。

當然要提提主要人物「煞京」，他的「根狄」只有16000的HP，不過防禦力非高，要擊倒他不是一件易事，而且大家要小心，因為當這「根狄」的HP跌至5000或以下，「煞京」便會撤退，所以大家要精打細算一下。

至於下方的「空中戰車」，其實不難應付，首先，在第3回合「雷登」便會在「姆多隆研究所」下方的「人面岩」之上出現，不過由於未經改造，他的戰鬥力不是太高，然而對這些「空中戰車」而言，已經是足夠了，再加上從上方的主力分出來的支援，理論上已經足夠。

在版圖上方的戰鬥最好盡快完成，因為在第5回合，在上角會出現一個非常熟悉的敵人，他便是「基路」和他的機械人「BLOODY I」，他會再一次的出現，他的出現位置便是在版圖的右上角，所以之前筆者不要留在原處便是這個原因，不過，這次「基路」的出現非常奇怪，因為他不會作任何的移動，只會一直的留在原處，玩者要主動出擊。

和上一次一樣，「BLOODY I」不會逃走，大家可以全力向他攻擊，當「BLOODY I」被擊倒之後，「BLOODY II」便會出現，他同樣是不會移動的，玩者這次要小心，因為當「BLOODY II」的HP低至5000時，「基路」便會撤退，要取得他身上的「高性能照準器」，便要花一點心思了。

自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
布魯卡（ブルーガー）	神宮寺

自軍增援機體[2]（第2回合自軍PHASE）

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
艾露沙古（エルシャンク）	洛美娜（ロミナ）
彈劾王（ダンガイオー）	洛奴（ロール）
自選11機	

自軍增援機體[3]（第3回合自軍PHASE）

機體	駕駛者
雷登（ライディーン）	洸

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
空中戰車	人工知能	3	4000	13	2000	-
空中戰車	人工知能	3	4000	12	2000	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
根狄（ガンテ）	煞京（シャーキン）	1	18000	20	6500	MEGA BOOSTER
巨烈獸馬丹加（巨烈獸マダンガー）	人工知能	1	6800	13	2300	彈匣
巨烈獸馬丹加（巨烈獸マダンガー）	人工知能	1	6800	12	2300	-
基路丁（ギルディーン）	人工知能	1	6200	13	2100	-
基路丁（ギルディーン）	人工知能	1	6200	13	2100	-
基路丁（ギルディーン）	人工知能	1	6200	12	2100	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
多洛美（ドローメ）	人工知能	1	2500	13	1000	-
多洛美（ドローメ）	人工知能	2	2500	12	1000	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
多洛美（ドローメ）	人工知能	2	2500	13	1000	-
多洛美（ドローメ）	人工知能	1	2500	12	1000	-

敵軍增援機體[E]（第5回合敵軍PHASE）

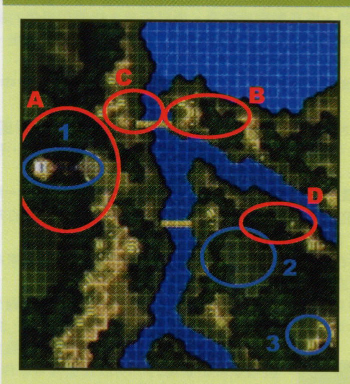
機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
BLOODY I（ブラッディ I）	基路（ギル）	1	28000	20	11000	-

敵軍增援機體[F]（BLOODY I被消滅後）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
BLOODY II（ブラッディ II）	基路（ギル）	1	26000	20	10000	高性能照準器

SCENE 2「日本編」
STAGE 9 被遺忘的忍者傳說
(失われた忍者傳說)

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件：自軍全滅
熟練度取得條件：擊倒依波拉



這次，眾人來到「依賀之里」，這裡可以說是日本忍術的其中一個發詳地，所以，「洛美娜」等人希望在這裡可以找到有關「忍者傳說」的線索，所以，「洛美娜」和眾人便脫離大隊，到達在版圖左方的小屋之中調查，怎料敵人突然出現，而且將「洛美娜」等人重重包圍……

在這裡「洛美娜」等人實在不應強行突圍，因為在左邊的本隊其實很也便可以到來，所以不必作出無謂的戰鬥，如果大家恐怕會失手的話，大可以不作戰鬥，只是作回避和防禦，不過，由於包圍「洛美娜」等的只是一些下級機體「沙曼」，所以實在沒有太大的攻擊力，應該可以輕易應付的。

反而「飛龍要塞」本隊便要快些離開原來的地點，因為在第3回合方的增援便會在「飛龍要塞」和本隊出現地點的右邊出現，為免被這些增援攻擊，最好還是先行避開一下。而今敵人的主力便是在故事之中背叛了「洛美娜」的皇家護衛「依波拉」，他因為不滿「阿祖」等人的出現而投向敵陣，而且成為了「阿祖」等人的強勁對手！

「依波拉」所駕駛的機體「史基頓」本身亦是忍者型的機械人，所以有一般的回避能力，沒有必中的超級機械人根本很難打中他，玩者反而應該多使用「阿祖」等人的「忍者殺法」來攻擊，因為「阿祖」本身有「熱血」這種精神指令，而「莉莉」則有「必中」，所以是對付「依波拉」的最佳人選，其次便是「三一萬能俠」。

而在第3回合，神秘的忍者烈機械人「飛影」又會出現，他在利用二回移動擊殺一部敵機之後，便會和力最高的一部機體（黑獅子、鳳雷鷹及爆龍其中一部）合體。由於這裡是陸戰居多，所以最好還是讓「黑獅子」和「飛影」合體的功效會最大。

又說回「依波拉」的機體「史基頓」，這部有著非凡回避能力的機體，其實攻攻擊力亦是非常驚人，他的斬擊可以足可為超級機帶來極大的創傷，所以最好還是利用必中來解決他，又或者利用「洛美娜」的「脫力」來令他的戰鬥力下降。而當「史基頓」的HP被扣至8000或以下，他便會撤退。

自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
艾露沙古（エルシャンク）	洛美娜（ロミナ）
黑獅子	祖（ジョウ）
鳳雷鷹	莉莉（レニー）
爆龍	米高（マイク）

自軍初期機體[2]

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
自選10機	

自軍增援機體[3（第3回合自軍PHASE完結之時）

機體	駕駛者
飛影	飛影

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
沙曼（シャーマン）	人工知能	4	4515	13	1500	-
沙曼（シャーマン）	人工知能	1	4515	13	1500	REPAIR KIT S
沙曼（シャーマン）	人工知能	3	4515	12	1500	-

敵軍增援機體[B]（第3回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
史基頓（スケルトン）	依波拉（イルボラ）	1	27000	20	8000	忍術指南書
班古斯（バンドック）	人工知能	2	5000	13	1900	-
班古斯（バンドック）	人工知能	2	5000	12	1900	-

敵軍增援機體[C]（第3回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
班古斯（バンドック）	人工知能	1	5000	13	1900	-
沙曼（シャーマン）	人工知能	2	4515	12	1500	-

敵軍增援機體[D]（第3回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
班古斯（バンドック）	人工知能	1	5000	12	1900	蔡百涵裝甲
沙曼（シャーマン）	人工知能	2	4515	13	1500	-

SCENE 2「日本編」
STAGE 10 從彼方來的來訪者（來訪者，彼方より）

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件：自軍全滅
熟練度取得條件：成功說得嘉拉莉亞





故事又回到東京，在這裡突然有神秘的機體出現，而出現在這裡的原來是「座間翔」和他的「登霸」，不過，除了他之外，在「拜士頓圈」還有追兵來到地上，她便是「嘉拉莉亞」，她駕駛著「巴斯多魯」一直追著「座間翔」，要將他消滅，可是，「嘉拉莉亞」其實是受人唆使才會這樣做，所以「座間翔」根本不會向她還手……

在這場戰鬥之中，在開始之時只有「座間翔」一人，是絕對無法消滅敵人，而且在這裡一定不可以向「嘉拉莉亞」發動攻擊，所以最好的方法便是逃走，而逃走的方向便是右邊，因為在第3回合，自軍的部隊便會出現，這時候才是真正戰鬥的開始，因為這時候，「座間翔」應該已經可以和眾人會合，所以這時候，玩者應該先用兩隻戰艦，加上兩部防禦高的機體，將「嘉拉莉亞」重重包圍，這樣便可以令「座間翔」得以脫困。

之後便是要向敵人展開攻勢，在這裡，為了要將敵人完全消滅，玩者一定要化整為零，將主隊分為多個小隊出擊，目標有3個，分別是上方的敵人，左下方的敵人和在左邊將會出現的敵增援。

在第4回合，敵人的增援便會出現，不過，同時自軍的增援亦會出現，而且出現的是「MASTER GUNDAM」、「SHINING GUNDAM」和「NOBLE GUNDAM」，這3部機之中，以「MASTER GUNDAM」最為強大，而且他的LEVEL之高實在非常可怕！而他們最好便是用來對付在他們旁邊的敵人，又或者前方出現的敵增援。不過要記著，增援的敵人只會存在1個回合，大家在一個回合之中可以殺多少隻「DEATH ARMY」呢？

而在左下方出現的敵增援，最好便是由一早已經向下移的部隊對付，不過，這些「DEATH ARMY」也有一定的戰鬥力，所以最好以3至4部機來招呼他們。而一直被自軍圍著的「嘉拉莉亞」，會不停的攻擊自軍的機體，不過大家千萬要記著，她一定不可以死的，因為在敵全滅之後，便會有EVENT發生，她會被說得而且加入成為隊員。





自軍初期機體[1]
版圖中央

機體	駕駛者
登霸（ダンバイン）	座間翔（ショウ）

自軍增援機體[2]（第3回合自軍PHASE）版圖右方盡頭

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
艾露沙古（エルシャンク）	洛美娜（ロミナ）
鐵甲萬能俠（マジンガーZ）	兜甲兒
戴安娜A（ダイアナンA）	弓靜文（さやか）
自選9機	

自軍增援機體[3]（敵軍增援出現後）

機體	駕駛者
閃光高達（シャイニングガンダム）	多蒙（ドモン）
MASTER GUNDAM（マスターガンダム）	東方不敗
NOBLE GUNDAM（ノーベルガンダム）	亞莉比（アレンビー）

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
巴斯多魯（バストール）	嘉拉莉亞（ガラリア）	1	12500	16	7200	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
歷布拉根（レプラカーン）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	4000	13	1900	-
多拉姆羅（ドラムロ）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	3600	13	1000	-
多拉姆羅（ドラムロ）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	3600	12	1000	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
歷布拉根（レプラカーン）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	4000	13	1900	オーラコンバーター
多拉姆羅（ドラムロ）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	3600	13	1000	-
多拉姆羅（ドラムロ）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	3600	12	1000	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
歷布拉根（レプラカーン）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	4000	12	1900	-
多拉姆羅（ドラムロ）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	3600	13	1000	-
多拉姆羅（ドラムロ）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	3600	12	1000	-

敵軍增援機體[E]（第4回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	2	5500	13	2000	-
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	5500	12	2000	宇宙そろばん
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	5500	12	2000	-

敵軍增援機體[F]（第4回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
DEATH ARMY（デスアーミー）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	4100	13	800	REPAIR KIT S
DEATH ARMY（デスアーミー）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	4100	13	800	-
DEATH ARMY（デスアーミー）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	4100	12	800	-

敵軍增援機體[G]（第4回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
DEATH ARMY（デスアーミー）	喪屍兵（ゾンビ兵）	2	4100	13	800	-
DEATH ARMY（デスアーミー）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	4100	12	800	

敵軍增援機體[H]（第4回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
DEATH ARMY（デスアーミー）	喪屍兵（ゾンビ兵）	2	4100	13	800	-
DEATH ARMY（デスアーミー）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	4100	12	800	-

SCENE 2「日本編」

STAGE 11 兩名新類型人（二人のニュータイプ）

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件：自軍全滅
熟練度取得條件：擊倒愛娜

經過了以上的各版之後，「日本編」已經來到最後，不過，看來在這裡也找到任何的「忍者傳說」的線索，「洛美娜」等人雖然很失望，不過也要離開這個地方，因為在世各地也有事情發生著，眾人一定要離開日本，對抗世地發生的事情。

在一個無人島上，有一部MS被敵人包圍著，這便是由「嘉美尤」駕駛的「SUPER GUNDAM」，而正在追擊他的便是自護軍的餘黨，這是由「羅列斯」所領的部隊，之中除了有「羅列斯」的「老虎CUSTOM」之外，還有在這集中第一次出場的「亞斯曼」，而且是有著超回避力的MA型態。

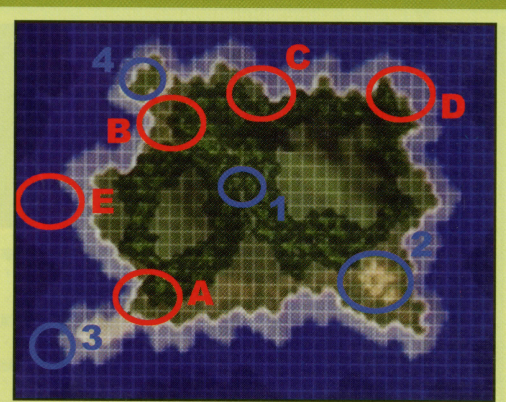
在這個無人島上的右上、左上，左下也有敵人，所以現在「嘉美尤」可以逃走的路只有右下方的路線，這是最安全的路，因為主隊會在第2回合到達無人島的右下角，當和主隊會合之後，便可以發動反擊。

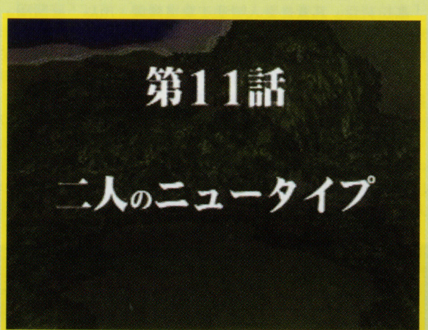
由於在這話之中的敵人也是有著一定回避能力的機體，所以出動的機體之中一定要有必中的人物，而且最要是有一至兩部有超強攻擊力的，這是為了要對付將會出現的「亞布煞拉斯II」。

在戰鬥的被期，玩者應全力對付在上方和左上方的「亞斯曼」，因為在左下方的「羅列斯」是暫不會作出任何移動的，所以最好便是採取主動，消滅這些「亞斯曼」。而在第4回合，在無人島右上方便會有敵人的增援出現，這次是一共6隻的「桀布蘭」，他們雖然有MS型態，亦有MA型態，不過他們的實力非常高，而且之中更有一名強勁人物「露莎美」，幸而，在這話之中，我們可以利用「嘉美尤」將她說得，而且她會即時變成同伴，協助作戰，而且更可以得到特殊能力「精神力+15」。

至於在第6回合出場的阿「阿寶」，他所駕駛的機體是「靈·格斯」，飛行的能力是超一流的，不過防禦力則比較弱，不過，在被擊落之後會以MS型態再出現，這亦是好處之一。不過在這話之中作用不大，而在之後的戰鬥之中卻有著決定性的影響呢！

到了第6回合，這話的主角終於也出現了，她便是「愛娜」和她所駕駛的「亞布煞拉斯II」，這部HP有16800的MA，其攻擊共有兩種，分別是一般的「米加粒子砲」和MAP兵器的「米加粒子砲」，不過，他的弱點便是很易會耗盡EN，大家不妨用這方法來對付他。而最重要的是這機體的HP跌至11000或以下，「愛娜」便會撤退。這樣的話，大家便不可以取得這話的熟練度和「米洛夫斯基粒子槽」。















自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
SUPER GUNDAM（スーパーガンダム）	嘉美尤（カミーユ）

自軍增援機體[2]（第2回合自軍PHASE）

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
艾露沙古（エルシャンク）	洛美娜（ロミナ）
自選11機	

自軍增援機體[3]（第6回合敵軍增援出現後）

機體	駕駛者
靈·格斯（リ·ガズィ）	亞寶（アムロ）

自軍增援機體[4]（第8回合自軍PHASE完結後）

機體	駕駛者
飛影	飛影

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
老虎CUSTOM（グフカスタム）	羅列斯（ノリス）	1	14400	23	7300	蔡百涵裝甲
京寶梵（ケンプファー）	自護兵（ジオン兵）	1	4600	16	1400	-
京寶梵（ケンプファー）	自護兵（ジオン兵）	1	4600	15	1400	資金10000

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
亞斯曼MA（アッシマー）	自護兵（ジオン兵）	1	4950	16	2500	-
亞斯曼MA（アッシマー）	自護兵（ジオン兵）	2	4950	15	2500	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
亞斯曼MA（アッシマー）	自護兵（ジオン兵）	2	4950	16	2500	-
亞斯曼MA（アッシマー）	自護兵（ジオン兵）	1	4950	15	2500	無針アンプル劑

敵軍增援機體[D]（第4回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
桀布蘭MS（ギャプラン）	露莎美（ロザミア）	1	13600	19	6400	-
桀布蘭MS（ギャプラン）	自護兵（ジオン兵）	1	4950	16	1400	BOOSTER
桀布蘭MS（ギャプラン）	自護兵（ジオン兵）	1	4950	16	1400	-
桀布蘭MA（ギャプラン）	自護兵（ジオン兵）	2	4950	15	1400	-

敵軍增援機體[E]（第6回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
亞布煞拉斯II（アプサラスII）	愛娜（アイナ）	1	26800	19	8800	米洛夫斯基粒子槽
桀布蘭MA（ギャプラン）	自護兵（ジオン兵）	1	4950	16	1400	BIO SENSER
桀布蘭MA（ギャプラン）	自護兵（ジオン兵）	2	4950	15	1400	-

SCENE 3「世界編」

STAGE 12　出擊，超力電磁俠（出擊，超電磁ロボ）

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件：自軍全滅
熟練度取得條件：擊倒加魯達

這話的戰鬥可以說是開始遊戲以來最甚的一話，而在這話之中，要大家做到的便是盡量利用手上的超級機械人及所有的援護效果，因為在這話之中有著一名非常恐怖的敵人出場，不過，在日後，她「有可能」可以成為大家的同伴呢？

遊戲一開始，眾人來到「南原研究所」，這裡是「超力電磁俠」的基地，不過，這時候由「加魯達」率領的部隊來到這裡，要向「南原研究所」發動攻擊，幸而「飛龍要塞」及時趕到，而戰鬥便是由這裡開始……

戰鬥開始，大家便要選擇往上方還是下方，答案是下方，因為敵人的目標是「南原研究所」，所以先向「南原研究所」前進才是上策，而且這裡還會有一定的好處，因為敵人的增援會在海上出現，所在「南原研究所」作好戰鬥準備才可以萬無一失。

先說說上方的敵人，主要由「溶岩獸加路斯」所組成的部隊，在戰鬥能力方面只是一般而已，所不難對付，不過，主將「加魯達」便真是一個超級強勁的對手，防禦力不是太強，不過攻擊力卻是一流，雖回避力不足，不過也不能忽視。

而在第4回合出現的敵援之中，便有著之前說過那可怕的敵人出場，那便是在這集之中新增的原創人物「艾菲美」和她的機體「柏路仙・力佳度」，這機體的戰鬥力是超一流的，防禦力是超一流的，回避力亦是超一流的，所以總括而言這是一部超一流的機體，所以要擊倒她實在是一件困難的事，而事實上，以現時各人的LEVEL而言，以一人之力是絕無可能擊倒她的，所以便一定要利用援護攻擊來達成目標。

而之前的「削除」工作可以不用多談，而最重要的是負責最後一擊的人，當「柏路仙・力佳度」的HP低至10000點的時候，「艾菲美」便會撤退，即是說要一擊令她失去10000或以上的HP才能力功，要做到這點，便要利用最強的二人，加上各人也有150氣力，而且還要加上「熱血」才有可能做到，當然，必中似乎也是必要的東西呢！









敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
古尼頓（グレイドン）	加魯達（ガルーダ）	1	25000	24	13000	精神ENERGY裝置
溶岩獸惡魔（マグマ獸デモン）	人工知能	3	6300	17	2300	-
溶岩獸惡魔（マグマ獸デモン）	人工知能	1	6300	16	2300	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
溶岩獸惡魔（マグマ獸デモン）	人工知能	1	6300	17	2300	-
溶岩獸加路斯（マグマ獸ガルムス）	人工知能	2	4900	16	1600	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
溶岩獸惡魔（マグマ獸デモン）	人工知能	1	6300	16	2300	REPAIR KIT S
溶岩獸加路斯（マグマ獸ガルムス）	人工知能	1	4900	17	1600	-
溶岩獸加路斯（マグマ獸ガルムス）	人工知能	1	4900	16	1600	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
溶岩獸加路斯（マグマ獸ガルムス）	人工知能	3	4900	17	1600	-
溶岩獸加路斯（マグマ獸ガルムス）	人工知能	1	4900	16	1600	-

敵軍增援機體[E]（第4回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
柏路仙・力佳度（ペルゼイン・リヒカイト）	艾菲美（アルフィミィ）	1	20000	16	10000	BIO SENSOR
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	5500	17	2000	-
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	5500	16	2000	-

敵軍增援機體[F]（第4回合敵軍PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	2	5500	17	2000	-
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	5500	16	2000	MAGNET COATING

自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
艾露沙古（エルシャンク）	洛美娜（ロミナ）
自選11機	

自軍增援機體[2]（第2回合自軍PHASE）

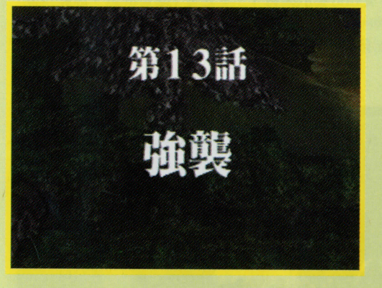
機體	駕駛者
超力電磁俠（コン・バトラーV）	葵豹馬

SCENE 3「世界編」
STAGE 13 強襲

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件：自軍全滅
熟練度取得條件：擊倒又或者在攻擊之後令賈圖撤退

在上一仗之中，大家面對的是巨大機械人的挑戰，而在這話之中大家要面對的便是全 MS 的戰鬥，在這話之中，玩者要對抗的便是在之前打過的「亞布煞拉斯 II」，不過，在這裡除了「愛娜」的「亞布煞拉斯 II」之外，還有更強大的敵人，那便是「賈圖」，他會駕駛著偷回來的「GP-02A」來作戰，所以大家要非常小心。
而這話之中要取得熟練度，便要集中力量攻擊「GP-02A」，不過，這次敵人除了會在 HP 到達 14000 之時撤退外，因為這是「GP-02A」，所以大家還要小心「核彈」，玩者要不時看著「賈圖」的氣力，當他的氣力到達 120 的時候，他會毫不考慮的使用手上唯一一發的「核彈」來攻擊，結果……如果所人也進入了射程範圍，便只有死路一條。
而當擊倒了「賈圖」之後，便可以對付在上方的「羅列斯」，由於這時的「羅列斯」的戰鬥力又比之前強大了不少，所以大家最好用最強的機體來對付他，幸而他不會因為機體 HP 低落而撤退，大家可以慢慢來。
而至了第5回合，敵方最後一次的增援也會出現，這次來的是「愛娜」的兄長「基利亞斯」，他駕駛的是「湛新號」，本身的攻支擊力可以算是弱，不過，由於本身防禦力高的關係，所以要擊倒他便要花上一些時間了，而且，當「新號」的 HP 跌至 12000 時，「基利亞斯」便會撤退。
最後便輪到「愛娜」了，她的能力大家也非常清楚，所以也不用太擔心，而且她不會逃走，最重要便是要用「斯羅」將「亞布煞拉斯 II」消滅，這樣便會有 EVENT 發生……



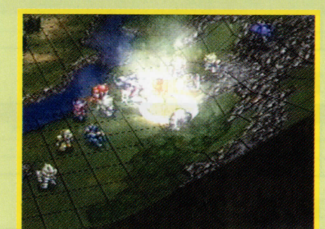














自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
艾露沙古（エルシャンク）	洛美娜（ロミナ）
Ez-8	斯羅（シロー）
自選 11 機	

敵軍初期機體

NIL

敵軍增援機體[A]（第 2 回合敵軍 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
老虎（グフ）	自護兵（ジオン兵）	2	19	4700	1300	-
老虎（グフ）	自護兵（ジオン兵）	1	18	4700	1300	-
渣古改（ザク改）	自護兵（ジオン兵）	2	4360	19	1000	-
渣古改（ザク改）	自護兵（ジオン兵）	2	4360	18	1000	-

敵軍增援機體[B]（第 2 回合敵軍 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
亞布煞拉斯 II（アプサラス II）	愛娜（アイナ）	1	28900	22	8800	BIO SENSOR
綠勇士 M（ゲルググ M）	自護兵（ジオン兵）	1	4200	18	1900	火星井
綠勇士 M（ゲルググ M）	自護兵（ジオン兵）	1	4200	18	1900	-

敵軍增援機體[C]（第 2 回合敵軍 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
GP-02（ガンダム試作 2 號機）	賈圖（ガトー）	1	31000	26	？？？	V-UP UNIT
綠勇士 M（ゲルググ M）	自護兵（ジオン兵）	1	4200	18	1900	-
札米路（ザメル）	自護兵（ジオン兵）	1	5000	19	2000	-
札米路（ザメル）	自護兵（ジオン兵）	1	5000	18	2000	-
京寶梵（ケンプファー）	自護兵（ジオン兵）	1	4200	19	1400	-
老虎（グフ）	自護兵（ジオン兵）	1	4700	19	1300	-
老虎（グフ）	自護兵（ジオン兵）	1	4700	18	1300	-

敵軍增援機體 D]（第 2 回合敵軍 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
老虎 CUSTOM（グフカスタム）	羅列斯（ノリス）	1	17200	26	7300	蔡百涵裝甲
綠勇士 M（ゲルググ M）	自護兵（ジオン兵）	1	4200	19	1900	-
綠勇士 M（ゲルググ M）	自護兵（ジオン兵）	1	4200	18	1900	-
京寶梵（ケンプファー）	自護兵（ジオン兵）	2	4200	19	1400	-
京寶梵（ケンプファー）	自護兵（ジオン兵）	1	4200	18	1400	-

敵軍增援機體[E]（第 5 回合敵軍 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
湛新號（ザンジバル）	基利亞斯（ギリアス）	1	25000	22	？？？	大型彈匣
札米路（ザメル）	自護兵（ジオン兵）	3	5000	19	2000	-
札米路（ザメル）	自護兵（ジオン兵）	1	5000	18	2000	-

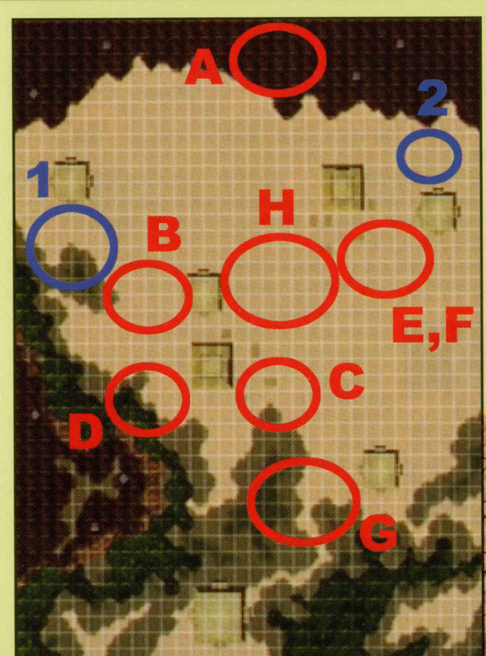
SCENE 3「世界編」

STAGE 14 我是我，你是米妮露（僕は僕，君はミレーヌ）

勝利條件：敵軍全滅

敗北條件：自軍全滅

熟練度取得條件：在第４回合之前將３座金字塔毀



這次「飛龍要塞」來到中亞細亞的砂漠地區，這裡有不少的金字塔，然而，這些金字塔原來是敵人佈下來的裝置，目的便是用來控制人心，為了要破敵人的陰謀，眾人又要再次作戰。

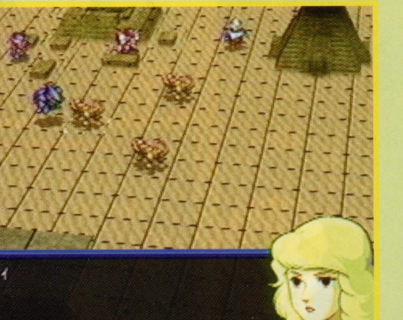
在遊戲開始的時候，這裡的敵人是非常的易對付，因為他們本身的戰鬥能力非常有限，而且他們的目的不是要擊毀自軍，而是要阻延時間，因為玩者要取得這話的熟練度，便要在4回合之內將裝有精神控制裝置的金字塔擊毀，不過，在表面上，在戰場之上所有的女字塔也是一樣的，所以大家便要看看自己的彩數了，而事實上，要對付的金字塔便是最遠的3個……所以大家在出擊時應選擇移動力高及有加速的人物出場，例如是「登霸」、「露・格斯」等。

而在第２回合，被控制了精神的人終於也出現了，他們竟然是「麗香」、「BEAUTY」和「多布」３人，他們是破嵐財伐的總裁「破嵐萬丈」的好友，為甚麼他們會被控制呢？這個已經不是問題，反而最重要的是如何對待他們，因為這樣會影響玩者能否得到隱藏人物，答案是不能傷害他們，其實只要大家將預定的金字塔擊毀，便可以令他們清醒過來。

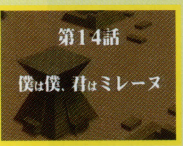
如果大家可以在４回合之內完成任務，除了可以得到熟練度外，在第５回合更會有「寶兒」的出現，不過她這次出現是以敵人的身份，只要大家將她擊敗，在往後的日之中，她便會成為同伴。

不論玩者是否能成功的完成任務，在第５回合，真正的敵人便會出現，她便是「米妮露」，她所駕駛的「MEGABORG米妮露」是以她的外貌而製作的巨大機械人，當她出現之後，「泰坦３」也會在版圖的左上方出現，不過因為距離大遠，所以在這話中的作用實在非常有限，不過也可以協助對付在中央位置的敵方增援。

「米妮露」本身的戰鬥力其實也是不俗的，尤其是格鬥戰方面，所以大家盡可能避免和她作直接戰鬥，而她的HP跌至一半時便會撤退，所以大家不妨多用一下「洛美娜」的「脫力」精神指令來令「米妮露」的氣力下跌，這樣便可以較易的消滅她了。











敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
老虎（グフ）	自護兵（ジオン兵）	2	4700	19	1300	-
老虎（グフ）	自護兵（ジオン兵）	1	4700	18	1300	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
埃埃（アイアイ）	機械兵（メガノイド兵）	2	3500	19	1200	-
埃埃（アイアイ）	機械兵（メガノイド兵）	1	3500	18	1200	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
埃埃（アイアイ）	機械兵（メガノイド兵）	2	3500	19	1200	-
埃埃（アイアイ）	機械兵（メガノイド兵）	1	3500	18	1200	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
拜斯多魯（バストール）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	3500	19	1000	-
拜斯多魯（バストール）	多歷古兵（ドレイク兵）	2	3500	18	1000	-

敵軍增援機體[E]（第２回合敵軍 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
合成獸安尼希姆（合成獣アニヘルム）	麗香（レイカ）	1	11200	22	7300	火星丼
合成獸安尼希姆（合成獣アニヘルム）	BEAUTY（ビューティ）	1	11200	22	7300	宇宙そろばん
合成獸安尼希姆（合成獣アニヘルム）	多布（トッポ）	1	11200	22	7300	無針アンプル劑

敵軍增援機體[F]（第４回合敵軍 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
卡碧尼MKII（キュベレイMKII）	寶兒（プル）	1	17000	22	8500	PSYCO FRAME

敵軍增援機體[G]（第５回合自軍 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
MEGABORG米妮露（メガボーグ・ミレーヌ）	米妮露（ミレーヌ）	1	30000	26	8000	超合金Ｚ
密丹加（メッタンガー）	機械兵（メガノイド兵）	1	6600	19	2200	-
密丹加（メッタンガー）	機械兵（メガノイド兵）	2	6600	18	2200	-

敵軍增援機體[H]（第５回合自軍 PHASE）

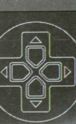
機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
密丹加（メッタンガー）	機械兵（メガノイド兵）	2	6600	19	2200	-
密丹加（メッタンガー）	機械兵（メガノイド兵）	1	6600	18	2200	-

自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
艾露沙古（エルシャンク）	洛美娜（ロミナ）
自選12機	

自軍增援機體[2]（米妮露出現後）

機體	駕駛者
泰坦3（ダイターン3）	破嵐萬丈



SCENE 3「世界編」

STAGE 15　來自魂之故鄉（魂の故鄉から）

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件：自軍全滅
熟練度取得條件：擊倒東方不敗



將這話「來自魂之故鄉」放在STAGE 15，並非可以得到一些特別的機體又或者是人物，這樣做的目的只有一個，便是進入「拜士頓圈」的路線。

這是在紐約的戰鬥，當然少不了自由神像的份兒，這話的戰鬥不算是太激烈，不過便是一版要和時間競賽的版面，首先，在這話之中，玩者可以利用「座間翔」向敵人主將之一的「托度」進行說得，不過就算說得了，也要在這裡先將他擊倒，之後才可以將他收及由他駕駛的另一部「登霸」。

另一方面，在這裡有不少的敵人也是不明來歷的，之中的「艾斯多列度」便是一隻擁有「I FIELD」的古怪生物，所以大家對付他時盡量要利用格鬥或實彈兵器來攻擊。

不過，在這版最重要的便是在對付「東方不敗」的一環，因為在這話之中，「東方不敗」只會逗留兩個回合，所以要擊倒他只有兩個回合的機會。首先，「東方不敗」的「MASTER GUNDAM」會在第9回合在自由神像附近出現，不過，在他身邊會有「DEATH BIRTY」和「DEATH NAVY」出現，這些敵人雖然不是太強，不過也相當難纏，尤其是在水中的「DEATH NAVY」，不過，在這時候應先全力對付「東方不敗」。

在這裡因為「東方不敗」只會逗留兩個回合，所以在攻擊時可以放心，因為不會設有HP下限而逃走的EVENT ，不過，「MASTER GUNDAM」的HP有36000，而且攻擊力驚人，玩者最好先以超級機械人向「MASTER GUNDAM」攻擊，這樣做除了可以削去「MASTER GUNDAM」的HP之外，最重要是超級機械人可以「捱打」。

只要大家可以不惜一切的攻擊，相信應該可以成功的擊倒「MASTER GUNDAM」，之後，便可以取得極之珍貴的「撲克同盟紋章」；而之前提到的「托度」，其實也不是容易擊倒的人物，因為他使用的和「座間翔」的一樣是「登霸」，所以回避能力非常高，再加上有24000的HP，要攻倒他實在要花一點心機，最好還是用「座間翔」來對付他，這樣會有多一點的成功率呢！







自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
艾露沙古（エルシャンク）	洛美娜（ロミナ）
閃光高達（シャイニングガンダム）	多蒙（ドモン）
NOBLE GUNDAM（ノーベルガンダム）	亞莉比（アレンビー）
自選9機	

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
登霸（ダンバイン）	托度（トッド）	1	24000	22	6500	オーラコンバーター
比亞歷斯（ビアレス）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	3800	19	1200	-
比亞歷斯（ビアレス）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	3800	18	1200	

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
歷布拉根（レプラカーン）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	4200	18	1900	-
多拉姆羅（ドラムロ）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	3600	19	1000	-
多拉姆羅（ドラムロ）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	3600	18	1000	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
歷布拉根（レプラカーン）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	4200	19	1900	-
多拉姆羅（ドラムロ）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	3600	19	1000	-
多拉姆羅（ドラムロ）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	3600	18	1000	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6000	18	2200	彈匣
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6000	18	2200	-

敵軍初期機體[E]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6000	19	2200	-
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6000	18	2200	-

敵軍初期機體[F]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6000	19	2200	
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6000	18	2200	

敵軍初期機體[G]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6000	19	2200	-
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6000	18	2200	-

敵軍增援機體[H]（第9回合敵軍PHASE或敵初期機體全滅）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
MASTER GUNDAM（マスターガンダム）	東方不敗	1	36000	46	5000	シャッフル之紋章
DEATH BIRDY（デスバーディ）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	4000	19	800	BOOSTER
DEATH BIRDY（デスバーディ）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	4000	19	800	-
DEATH BIRDY（デスバーディ）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	4000	18	800	-

敵軍增援機體[I]（第9回合敵軍PHASE或敵初期機體全滅）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
DEATH NAVY（デスネービー）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	4200	19	800	-
DEATH NAVY（デスネービー）	喪屍兵（ゾンビ兵）	2	4200	18	800	-

敵軍增援機體[J]（第9回合敵軍PHASE或敵初期機體全滅）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
DEATH NAVY（デスネービー）	喪屍兵（ゾンビ兵）	2	4200	19	800	-
DEATH NAVY（デスネービー）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	4200	18	800	-

SCENE 3「世界編」
STAGE 16 異變

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件：自軍全滅
熟練度取得條件：擊倒東方不敗



經過上一話的戰鬥之後，大家已經領略過「東方不敗」的恐怖了，不過，在這話之中大家又要面對他了，而且這次比上一話更加慘烈，因為「東方不敗」會在第2回合才出現，在第5回合便會撤退，所以玩者只有3個回合來將他收拾，而更糟的便是在第2回合，各人物也沒有足夠的氣力發動強力的攻擊，唯有盡力使用援護攻擊來提升攻擊力。

而在這話開始之時，在場中的都是一些由「？？？」駕駛的機體，理論上他們除非玩者進入他們的攻擊範圍，他們才會移動。

而在這話之中，大家最少也要有一部水中用機體出擊，因為在「東方不敗」的同時，會同時出現「DEATH ARMY」、「DEATH BIRDY」和「DEATH NAVY」，當中的「DEATH NAVY」在水中非常難應付，如果沒有水中作戰機體，便會有麻煩了！

在這裡只要擊倒「東方不敗」，便可以得到全新的道具「宇宙合金グレン」，不過，其實在之後「東方不敗」會再次出現，不過，這次他會和「DEVIL GUNDAM」一同出現，而「多蒙」得悉原來駕駛「DEVIL GUNDAM」的人竟然是自己的親哥哥「京二」，立時失去戰鬥能力，幸而新德國的代表「舒拜茲」出現，趕走了二人。

其實這話的重點便是對付「東方不敗」，只要成功的打敗「東方不敗」，這話的戰鬥也算是告一段落了……另外還有一點玩者要留心，因為在這話之中「飛影」又會再出場，所以大家不妨出「爆龍」出擊，這樣便可以令水中有足夠的戰鬥力了。



自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
飛龍要塞（ガンドール）	葉月博士
艾露沙古（エルシャンク）	洛美娜（ロミナ）
閃光高達（シャイニングガンダム）	多蒙（ドモン）
NOBLE GUNDAM（ノーベルガンダム）	亞莉比（アレンビー）
自選 10 機	

自軍增援機體[2]（第5回合自軍 PHASE 完結之後）

機體	駕駛者
飛影	飛影

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	6325	21	2000	-
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	6325	20	2000	-
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6900	21	2200	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	6325	21	2000	-
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6900	20	2200	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6900	21	2200	-
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6900	20	2200	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	6325	21	2000	-
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	6325	20	2000	-
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6900	20	2200	忍術指南書
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6900	20	2200	-

敵軍增援機體[E]（第2回合敵軍 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
MASTER GUNDAM（マスターガンダム）	東方不敗	1	36450	51	5000	宇宙合金グレン

敵軍增援機體[F]（第2回合敵軍 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6900	21	2200	-

敵軍增援機體[G]（第2回合敵軍 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	6325	19	2000	-

敵軍增援機體[H]（第2回合敵軍 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6900	21	2200	-
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6900	20	2200	-

敵軍增援機體[I]（第2回合敵軍 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	6325	21	2000	-
艾斯頓萊卿（アインストクノッヘン）	？？？	1	6325	21	2000	資金 10000
艾斯多列度（アインストグリート）	？？？	1	6900	20	2200	

敵軍增援機體[J]（第2回合敵軍 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
DEATH BIRDY（デスバーディ）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	4600	21	800	MEGA BOOSTER
DEATH BIRDY（デスバーディ）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	4600	21	800	-
DEATH BIRDY（デスバーディ）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	4600	20	800	-

敵軍增援機體[K]（第2回合敵軍 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
DEATH NAVY（デスネービー）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	4830	21	800	-
DEATH NAVY（デスネービー）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	4830	20	800	燃料倉 S
DEATH NAVY（デスネービー）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	4830	20	800	-

敵軍增援機體[L]（第2回合敵軍 PHASE）

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
DEATH ARMY（デスアーミー）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	4715	21	800	-
DEATH ARMY（デスアーミー）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	4715	20	800	-
DEATH ARMY（デスアーミー）	喪屍兵（ゾンビ兵）	1	4715	21	800	-

SCENE 4「魂之故鄉編」(拜士頓路線)

STAGE 17 黑色,恐怖的東西(黑い,おそろしいもの)

勝利條件:敵軍全滅
敗北條件1:自軍全滅
敗北條件2:韋域士號逃到版圖的南端
熟練度取得條件:擊倒多歷古

正當在「飛龍要塞」上的戰士們在整頓備之時,一陣強光將一部份的成員帶走了,當眾人醒來之時,已經不知身處甚麼地方,只知這個好像是一個非常陌生的地方,不過座間翔對這地方便非常熟悉,因為這便是他出生及長的地方「拜士頓圈」。

另一方面,在一個石林之中,只見一部巨大的戰船忽忽上路,而在一旁有一部聖戰士在觀察這戰船的一舉一動,原來這巨型戰船的主人便是在「拜士頓圈」之中造反的「多歷古」,當他發現被人發現之後,便打算盡早離開,而這話的戰鬥便是要阻止「多歷古」離去。

當然,單以一部「寶駿」根本沒有機會阻止「韋域士號」,而被送到「拜士頓圈」的戰士們在第2回合會到達這裡,協助在這裡的「瑪比露」截擊「韋域士號」。

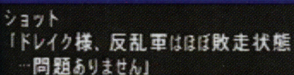
在這裡的戰鬥,玩者其實很易便可以成功的將「韋域士號」截住,不過要小心,因為在這裡的聖戰士也不是太過差的角色,尤其是由「索度」駕駛的「史碧根」,而因為在之前取得了一個「米洛夫斯基粒子槽」,所以主角機大可以裝了這部件而有飛行能力,這樣可以直接的縮短追截「韋域士號」的時間。

「韋域士號」本身有32000的HP,而且在HP剩餘10000HP時便會撤退,所以玩者只要先用4部機體圍著「韋域士號」,便以阻止離開,之後便要盡快消滅所有的敵人,這種做法最重要的便是要靠在場的「靈・格斯」的超級米加粒子砲,這種雖然是光線兵器,不過因為攻擊力高,所以亦可以穿透「奧拿護罩」。

在消滅其他的敵人之後,便可以好好的對付「韋域士號」,只要令他的HP到達10000左右,便可以發動最後的殺著,在這裡的機體之中,沒有一機可以獨立的消滅「韋域士號」,不過,大家可以考慮利用「NOBLE GUNDAM」作主力攻擊,再利用「主角機」作援護攻擊,不過,大家一定要確保「主角機」使用的是最強的攻擊「切禮」。















自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
瑪比露(マーベル)	寶駿(ボチューン)

自軍增援機體[2](第2回合自軍PHASE)

機體	駕駛者
艾多亞錫(アルトアイゼン)	(キョウスケ)
靈・格斯(リ・ガズィ)	亞寶(アムロ)
SUPER GUNDAM(スーパーガンダム)	嘉美尤(カミーユ)
密達斯(メタス)	花園麗(ファ)
Ez-8	斯羅(シロー)
NT-1	古列絲
NOBLE GUNDAM(ノーベルガンダム)	亞莉比(アレンビー)
黑獅子	祖(ジョウ)
鳳雷鷹	莉莉(レニー)
登霸(ダンバイン)	座間翔(ショウ)
三一萬能俠1號(ゲッター1)	流龍馬(リョウ)

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
韋域士號(ウィル・ウィプス)	多歷古(ドレイク)	1	32000	26	12000	大型GENERATOR
多拉姆羅(ドラムロ)	多歷古兵(ドレイク兵)	1	4780	19	1000	BOOSTER
多拉姆羅(ドラムロ)	多歷古兵(ドレイク兵)	1	4780	19	1000	-
多拉姆羅(ドラムロ)	多歷古兵(ドレイク兵)	1	4780	18	1000	-
多拉姆羅(ドラムロ)	多歷古兵(ドレイク兵)	1	4780	17	1000	-

敵軍增援機體[B](自軍援軍出現之後)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
史碧根(スプリガン)	索度(ショット)	1	18000	26	10000	MAGNET COATING
多拉姆羅(ドラムロ)	多歷古兵(ドレイク兵)	1	4780	17	1000	-
多拉姆羅(ドラムロ)	多歷古兵(ドレイク兵)	1	4780	18	1000	-
多拉姆羅(ドラムロ)	多歷古兵(ドレイク兵)	1	4780	19	1000	-
拜斯多魯(バストール)	多歷古兵(ドレイク兵)	3	4500	19	1000	-
拜斯多魯(バストール)	多歷古兵(ドレイク兵)	1	4500	19	1000	-
拜斯多魯(バストール)	多歷古兵(ドレイク兵)	1	4500	19	1000	-
拜斯多魯(バストール)	多歷古兵(ドレイク兵)	1	4500	18	1000	REPAIR KIT S
拜斯多魯(バストール)	多歷古兵(ドレイク兵)	2	4500	18	1000	-

SCENE 4「魂之故鄉編」(拜士頓路線)

STAGE 18 沉默之城塞

勝利條件：敵軍全滅
敗北條件 1：自軍全滅
敗北條件 2：烏魯保洛斯城被敵人侵入
敗北條件 3：擊格蘭號被破壞
熟練度取得條件：

進入了「拜士頓圈」的眾人，現在來到「烏魯保洛斯城」，這是「拜士頓圈」一個非常重要的地方，而且在這個城之堡的對面，有一間「造船廠」，之中好像在製造一艘非常巨大的船……

在這話的戰鬥，當然又是和「聖戰士」戰鬥，不過一開始之時，被送到「拜士頓圈」的戰士們暫時未會出場，在被出現的成員只是在這個「拜士頓圈」之中的人物「艾莉」、「尼爾」和「京」。

先選這話的原因，是因為失去了母艦的眾人，極之須要一艘有一定威力的母艦，而進入這話之後，便可以得到由「艾莉」的戰艦「戈拉昂號」，這是艘同時擁有MAP兵器的「奧拿戰艘」，最重要的是這艘上的大砲不是一般的光兵器，擁有可以剋制其他聖戰士的威力！

而在這裡的戰鬥要小心的便是人物之上的道具，因為初期的敵人「謝莉露」和「艾靈」身上也有道具可以取得，不過，當敵人其中5部聖戰士被消滅之後，二人便會撤退，所以玩者一定要先解決他們二人。

另一方面，如果「烏魯保洛斯城」被攻陷的話，這話的戰鬥亦算是失敗，不過，要對付「謝莉露」和「艾靈」，又不可以傷及其他的敵人，怎做好呢？幸而玩者可以放心，因為在第3回合其他的戰士便會出現，而且是在城堡的位置出現，雖然是在第3回合才出現，不過敵人仍未及到達，所以玩者可以選擇取強的4部機出擊對付「謝莉露」和「艾靈」。

至於在造船廠那邊的3人又如何呢？他們要盡量的防禦，而因為有5個名額，所以玩者大可以利用在「戈拉昂號」上的MAP兵器向從左邊進襲的3部「多拉姆羅」，解除造船廠的危機。

「謝莉露」和「艾靈」身上的道具雖然不是甚麼珍品，不過也不要放過，他們所駕駛的同樣是「歷布拉根」，同樣有14000的HP，而同樣當HP跌到5000點的時候，他們便會撤退，而在這裡筆者建議大家好好的利用「NOBLE GUNDAM」和「主角機」來作援護攻擊，尤其是要好好的利用「亞莉比」的熱血來作最後一擊。

而其他的隊員，則要站到城堡之上，作完全的防守狀態，當然，當「謝莉露」和「艾靈」也被擊倒之後，大伙兒便可以大開殺戒，不過，仍然要保持原有的位置，以免「烏魯保洛斯城」被侵入。

而當敵機被幹掉5部之後，唯一的敵增援便會出現在版圖中央，這次出現的亦有一部「歷布拉根」，不過這部由「賓」所駕駛的「歷布拉根」是不會因為HP下跌而撤退的，大家可以慢慢的「招呼」他。而由於在中央部份的自軍機體在擊倒了「謝莉露」和「艾靈」之後，應該已經有不少氣力，所以在對付剛出現的敵人應該不會有太大問題。

第18話
沈黙の城塞











自軍初期機體[1]

機體	駕駛者
戈拉昂號（ゴラオン）	艾莉（エレ）
寶駿（ボチューン）	尼爾（ニー）
寶駿（ボチューン）	京（キーン）

自軍增援機體[2](第3回合自軍PHASE)

機體	駕駛者
艾多亞錫（アルトアイゼン）	（キョウスケ）
靈・格斯（リ・ガズィ）	亞寶（アムロ）
SUPER GUNDAM（スーパーガンダム）	嘉美尤（カミーユ）
密達斯（メタス）	花園麗（ファ）
Ez-8	斯羅（シロー）
NT-1	古列絲
NOBLE GUNDAM（ノーベルガンダム）	亞莉比（アレンビー）
黑獅子	祖（ジョウ）
鳳雷鷹	莉莉（レニー）
登霸（ダンバイン）	座間翔（ショウ）
瑪比露（マーベル）	寶駿（ボチューン）
三一萬能俠1號（ゲッター1）	流龍馬（リョウ）

敵軍初期機體[A]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
歷布拉根（レプラカーン）	謝莉露（ジェリル）	1	14000	27	6900	宇宙そろばん
比亞歷斯（ビアレス）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	4990	20	1200	-
比亞歷斯（ビアレス）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	4990	19	1200	-

敵軍初期機體[B]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
歷布拉根（レプラカーン）	艾靈（アレン）	1	14000	27	6900	無針アンプル劑
比亞歷斯（ビアレス）	多歷古兵（ドレイク兵）	2	4990	20	1200	-
比亞歷斯（ビアレス）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	4990	19	1200	-

敵軍初期機體[C]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
多拉姆羅（ドラムロ）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	4780	20	1000	BOOSTER
多拉姆羅（ドラムロ）	多歷古兵（ドレイク兵）	2	4780	19	1000	-

敵軍初期機體[D]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
多拉姆羅（ドラムロ）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	4780	20	1000	-
多拉姆羅（ドラムロ）	多歷古兵（ドレイク兵）	2	4780	19	1000	-

敵軍初期機體[E]

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
多拉姆羅（ドラムロ）	多歷古兵（ドレイク兵）	2	4780	20	1000	-
多拉姆羅（ドラムロ）	多歷古兵（ドレイク兵）	1	4780	19	1000	-

敵軍增援機體[F](自軍擊落敵方5部或以上機體後的敵PHASE)

機體	駕駛者	數量	HP	LV	資金	取得道具
歷布拉根（レプラカーン）	賓（バーン）	1	14000	27	6900	オーラコンバーター
比亞歷斯（ビアレス）	多歷古兵（ドレイク兵）	4	4990	20	1200	-
比亞歷斯（ビアレス）	多歷古兵（ドレイク兵）	4	4990	19	1200	-



PS2	2002年 4月4日
FROM SOFTWARE ● ACT	
6800 日圓 ● DVD-ROM	
95KB 以上	
對應iLink CABLE 對戰、MODEM 對戰	

TEXT：時雨



地下世界 RAVEN 生存手冊

機械人引頸以待的遊戲《ARMORED CORE 3》終於發售！今期筆者會為大家介紹如何設計自己的 AC（機體），基本的操作方法，以後《AC3》新要素的用法介紹。當然少不了的還有序盤 MISSION 的攻略啦！

配合任務設計 AC

雖然今集《AC3》新增了許多新的部件，例如EXCEED ORBIT、左手槍和右手劍等，不過基本的 AC 設計理論仍然是可以沿用《AC2》的，在這裡筆者會簡介一下基本的任務用 AC 設計步驟。

1. 決定腳部的種類

一台AC的操作方法和特性，完全是取決於腳部的種類，因此大家在設計AC時，首先是要根據任務的需要，來決定使用那種腳部。例如：



◆ 兩腳的汎用性最高，足以應付一般任務



◆ 戰車腳防禦力高，適合未熟識操作法的初心者

殲滅MT任務	汎用性佳的中量兩腳、逆關節
防禦任務	防禦力佳及可攜帶大量武器的重量戰車型腳部
有限時的任務	輕量型兩腳、逆關節或四腳
海上任務	浮遊型腳部



◆ 今集的浮遊腳移動力大增，足以和其他腳部爭一日之長短

另外附帶一提，如果任務需要和 AC 作戰，則玩者當然是以自己覺得最順手的AC設定出戰。（因人人的喜好不同，有人喜歡用重型戰車轟死對手，但也有人喜歡用輕量 AC 作空中戰）

◆ MIRAGE 的CORE 都裝備了EO



◆ CREST 則全部裝有OB和反飛彈系統

2. 選擇 CORE

今集的CORE 分為OVERED BOOST和EXCEED ORBIT兩種類，它們的分別相當大。由於 OB 型 CORE 可提供強大的機動力，因此適合一些強調速度和有限時的任務，另外OB 在AC 戰時也可說是不可或缺的要素。相反，EO 由於攻擊力高而且彈數無限，在消滅普通敵人的任務中可以大派用場，但在面對用OB 飛來飛去的AC時，EO則不能發揮到它的效用。因此玩者應視任務的性質來選擇CORE，至於CORE 的重量，則可因應玩者需要多少機動力而定。



3. 選擇武器和FCS



◆ 光能步槍性能優良，作為任務用武器實在一流

由於在任務中實彈武器的彈藥是要付錢的，因此筆者不大鼓勵大家使用實彈武器來執行MISSION。不要少看這筆費用，好像機槍和飛彈等武器如果用盡彈藥，彈藥費隨時高達10000-20000c！在對付一般的MT時，光能步槍「MWG-XCW/90」加光能劍已足夠應付有餘。除非要和強力的AC作戰，否則還是將機槍或榴彈砲留到ARENA中使用吧！另外如果是要對付戰鬥機，飛彈和狙擊槍會比步槍更適合。

在換了武器之後，不要忘了FCS必須和新的武器配合，例如步槍適合用「WIDE & SHALLOW」的FCS，而狙擊槍則要用「NARROW & DEEP」的。



◆ FCS的特性會影響到武器的性能，不要忽略了

4. 選擇頭部



◆選擇頭部時通常是看附加機能來做決定

任務中會不會出現生物兵器？如有，機體的頭部便一定要有BIO SENSOR，否則你的武器將不能LOCK ON到敵人。另外雖然不是太重要，雷達最好也要有BIO SENSOR。

5. 選擇其他裝備

GENERATOR（發動機）、BOOSTER（噴射器）、RADIATOR（散熱器）這三件部件只要不是令到機體過重，否則玩者可以一直沿用自己覺得滿意的型號。至於EXTENSION和INSIDE中的部件通常都是在AC戰中才能發揮效果，因此在MISSION中的重要性不高。



◆ GENERATOR幾乎是「CGP-ROZ」一擇

◆ OB型CORE的使用者應選擇一些較佳的RADIATOR

初期機體改良法

玩者初期擁有的機體實在非常之弱，弱得連想正常地操作也有困難，因此在執行第二個MISSION之前，必須來一次大改造。不過一開始玩者根本沒有錢，改造應如何入手呢？以下，筆者會介紹一個簡單的步驟，令玩者的機體性能得到大幅提昇！



◆ 肩武器的命中率會大大影響到成績，因此至少要發射一次

1. 進入AC TEST 1中，先用飛彈射爆一個目標，然後再用右手的步槍將不斷出現的目標逐個消滅。記住每個目標只需要一槍即能破壞，只要玩者能做到百發百中，即能取得S級評價，而玩者的經理人也會來信告知你已破了他們的記錄（真簡單！），並送上一對重型兩腳「MLH-MX/VOLAR」作獎勵。



◆賣掉舊部件來換新部件是遊戲初期的重要策略

2. 將獎品的腳部，連用初期機體的腳部、GENERATOR、BOOSTER、步槍、光能劍和飛彈通通賣掉（在GARAGE的ASSEMBLY中按□即可售賣部件，留意所有部件的買入價和賣出價是相同的）。



◆ 初期機體首要改善的是GENERATOR和BOOSTER，否則連移動也會有問題

3. 購入MLM-MM/ORDER（中量兩腳，性能平均）、CBT-01-UN4（改良型BOOSTER）、MGP-VE8（出力強化型GENERATOR）、CWG-MG-500（500發機槍，價錢平攻擊力高）、MLB-LS/003（進階型光能劍）。



◆ARENA第一個對手和箭靶沒有甚麼分別

4. 到ARENA處擊敗第一個對手，玩者只要繞著他不斷用機槍狂射即可取勝。之後經理人會來函祝賀，並送上兩件小型飛彈「CWM-560-10」。

5. 將飛彈全部賣掉，順便賣掉現有的頭部、手部、GENERATOR和FCS。然後購入MHD-RE-005（戰鬥用頭部、平價但基本性能極高）、MAM-SS/ALS（安定性高的中量手部）、AOX-F/ST-6（強化

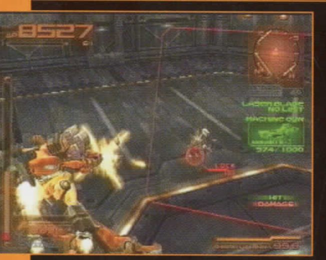




◆GENERATOR是以出力來作選擇的標準

◆改造後的機體性能表

型標準FCS）和CGP-ROZ（最高出力的GENERATOR）。這時玩者的AC已可以獲得GREAT級的評價了！



◆如果能在空中做到圓形移動，同時可以向下瞄準，你已是AC高手了

高速移動！這技巧是操作AC基本中的基本，最初可能會十分不慣，但只要多加練習，相信大家便能無意識地使用出來。

OPTIONAL PARTS的效用

雖然在初期玩者手頭上的資金不多，但當大家開始儲到點錢後，便應該買下一些基本的OPTIONAL PARTS，以增加機體的基本性能。例如增加機體防禦力的OP-S-SCR和OP-E/SCR以及加強旋轉速度的OP-L/TRN可說是每一台AC都應該必備的部件，而令GENERATOR容量增加的OP-E/CND則是空中戰AC的必備品。如果玩者使用的武器太難LOCKON，則OP-LFCS++可以發揮極大的作用。



◆OPTIONAL PARTS會佔用CORE的SLOT，輕量型CORE的SLOT數目會較多

AC操作基本技巧

《AC》系列的操作出名困難，因為單是移動，玩者通常已要按三個掣，再加上射擊和視點移動，玩者隨時要照顧四五個掣……因此本系列的初心者應先在ARENA或者AC TEST中熟習這個部份介紹的基本操作，然後才好進入MISSION的部份。

繞著敵人圓形移動



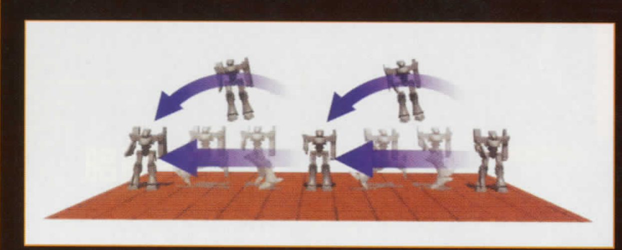
◆不能做到這技巧，玩者很難在任務中生存

當玩者要一邊鎖定敵人在自己面前，並要一邊回避敵人的砲火時，應該作何種方法的移動？答案當然是以敵人為中心的圓形移動了。在《AC》中圓形移動的方法，是一邊按十字掣的左或右旋轉，並且一邊按L1或R1平行移動。例如要繞著敵人順時針移動便是同時按右和L1，逆時針移動則是左和R1，這時玩者再按╳掣，即可以啟動BOOSTER作

小跳移動

◆玩者應學會如何一邊小跳一邊開火

小跳移動是兩腳、逆關節和四腳專用的移動方法，感覺上就像青蛙在地面上跳一樣。雖然看起上來非常怪，但這卻是上述腳部的基本移動法。小跳移動的操作方法非常簡單，玩者只要在移動（前後左右均可）途中，連續按BOOSTER(╳掣)兩下即可。小

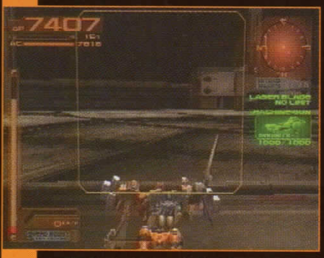


◆小跳移動是兩腳和逆關節的基本移動法，可以節省能量消耗是它的最大特色

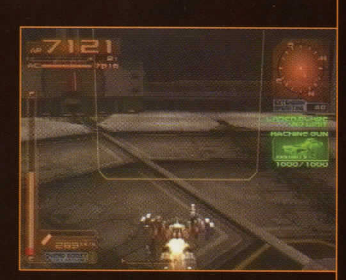
跳移動的最大優點，是可以節省GENERATOR的能量消耗。假設玩者不用小跳移動，而是按實╳掣來移動，雖然移動的速度是很快，但GENERATOR的能量卻會一直消耗，早晚要停下來等它回復。相反如果使用小跳，玩者只是啟動了BOOSTER一瞬間，在機體落下時GENERATOR便有時間回復，而同時機體又會繼續慣性移動，其實速度也沒有太大的分別。加上在小跳時玩者會更容易回避到敵人的攻擊，實在是一舉兩得。

在著地時啟動BOOSTER

當玩者由高處落下地面時，雖然機體不會有任何損傷，但就會出現一段很長的硬直時間，這時候玩者不能作出任何移動或攻擊，是完全沒有防禦能力的狀態。為了避免這種情況發生，大家應有在著地之前啟動BOOSTER的習慣，以緩和著地時的衝擊。



◆著地時的硬直會令機體陷入無防備的狀態



◆著地前開啟BOOSTER，即能消除這硬直



二段LOCKON

當玩者將敵人捕捉在FCS中後，這其實只是第一段的LOCKON，武器雖然會朝著敵人的方向飛去，但卻不會自動計算前置量，因此只要敵人是在移動當中，要命中並不是易事。不過其實在遊戲內部，是設定了一個「二段LOCKON」的系統，玩者只要將目標保持在FCS範圍內一秒以上，子彈飛行的軌道便會有修正，令命中率大增。想知道「二段LOCKON」的實際效果，玩者可以嘗試一邊橫向移動，一邊用機槍掃射目標，你會發現在LOCKON了一秒後，子彈的軌道會突然出現修正。



◆ 二段LOCKON前，機槍的攻擊剛好會在敵人身邊擦過



◆ 二段LOCKON後，子彈會好像有眼一樣向敵人飛去（在圖中可見子彈的軌道明顯改變了）

回避飛彈的方法

飛彈是《AC》世界中極常用的武器，就連普普通通的MT也有裝置。當看見飛彈飛近時，玩者應該冷靜地應對，因為胡亂移動是無法回避得到飛彈的。其實在今集飛彈的追蹤性能並不高，玩者只要保持向一個方向移動，直到飛彈到達自機面前的一瞬，再向相反方向移動，即能簡單地避開。如果玩者還是不放心，可以裝備各種反飛彈系統（EXTENSION部件），又或者是用DECOY（誘餌，是INSIDE部件之一）令飛彈的改變目標。



◆ 看到飛彈後，先向一個方向橫向移動



◆ 然後在命中前的一瞬改變方向，便能將之擺脫

減少OB的硬直



◆ 在關掉OB之前，先開動一下BOOSTER

當玩者利用OB移動後，一般都會出現一段不算短的硬直時間，讓敵人有機可乘，這樣便失去了利用OB來回避敵人攻擊的意義了。其實玩者只要在關閉OB之前，先按╳掣令自機浮起，即能順暢地停止OB並繼續移動，完全不會出現硬直，這是使用OB的必修技巧。而為了能同時按動OB和BOOSTER，玩者最好在KEY CONFIG中將開啟OB的按鈕改為L3，EXTENSION則改為R3。



◆ 即可以令硬直時間完全消除，並多了時間去做旋轉索敵

光能劍硬直取消和空中斬



◆ 空中斬的威力極高，戰車和四腳的前刺一旦命中尤其恐怖

大家會不會覺得《AC》中的光能劍很難使用（和《聯邦對自護》或《VIRTUAL ON》相比）？的確，在用劍攻擊後玩者會出現一少段硬直時間，因此不能連續地出劍。但其實玩者只要在攻擊後立即開動BOOSTER移動，即可稍為消除出劍後的硬直，大大加快連續出劍所需的時間。另外，玩者要留意空中斬的性能比地上斬要強得多，一來空中斬沒有硬直，威力又是地上斬的1.5倍，而且在出劍時會自動追蹤敵人（最重要！），用起上來要比地面斬容易和方便得多。





◆ 在劍攻擊後玩者應有立即開BOOSTER移動的習慣

《AC3》小問題

Q: 今集有沒有強化人？

A: 今集即使玩者的債務達到天文數字，也不會有人捉你去改造。不過在爆機後，玩者可以得到一件特殊的OPTIONAL PARTS「OP-INTENSIFY」，之後只要玩者在MISSION中完成某些條件，再裝備這年OPTIONAL PARTS，即可以逐步得到強化人的能力。

Q: 今集有沒有LIMIT解除？

A: 沒有，因此上集的超絕狗招「LIMIT BREAK KARASAWA亂射」已沒有了！YEAH！

Q:《AC2》的SAVE DATA可不可以在《AC3》中使用？

A: 除了EMBLEM外，《AC2》和《AC2AA》的SAVE都不能在《AC3》中使用。



Q: 我不能挑戰 ARENA 中高RANK 的對手！
A: 在完成一定數量的MISSION，提昇了自己的整體的RAVEN RANKING 後，才能挑戰高段的對手。

Q: 在敵人的飛彈飛過來時，有時它們會「自爆」，這是什麼原因？
A: 你應該是裝備了CREST 製造的CORE 吧。所有CREST 的CORE 都有內置反飛彈系統，只不過性能不高，不太起眼罷了。

ARENA 對戰指南



◆RAVEN RANKING 會隨著MISSION 的成績而上昇

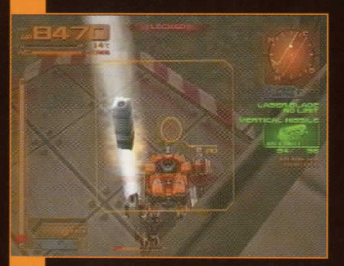
今集的ARENA 由於新增了RAVEN RANKING 的限制，因此玩者不能像《AC2》般完全無視任務，單在 ARENA 對戰便能賺夠錢買部件。不過每當玩者的RAVEN RANKING 成功昇格，GLOBAL CORTEX 都會送給你一件隱藏部件作為獎勵，另外，企業在見到玩者的成績優異，也會有禮品送上來。

ARENA 首場勝利	BACK UNIT「CWM-S60-10」	性能一般的小型飛彈
ARENA D RANK 昇格	GENERATOR「MGP-VE905」	出力較高的GENERATOR，但實在沒有用的必要
ARENA C RANK 昇格	右手武器「CWGG-GR-12」	手提榴彈砲，最強 AC 殺手
ARENA B RANK 昇格	BACK UNIT「CWC-SLU-64」	背部散彈砲
ARENA A RANK 昇格	腳部「CLR-00-MAK」	新型浮遊腳
ARENA 完全制霸	手部「CAW-DC-03」	威力絕大的DUAL CANNON
擊敗 ARENA D10	FCS「VREX-WS-1」	廢FCS 乙個
擊敗 ARENA C5	OPTIONAL PARTS「OP-E-LA」	加強盾牌範圍的 OP

ARENA 必勝法

E、D RANK 的對手說實在完全不會是玩者的對手，基本上大家只要裝備1000 發機槍「MWG-MG/1000」，然後不斷繞著敵人狂射，即能勝出。如果玩者覺得敵人太強，不知道如果對付的話，筆者有兩個方法可供大家參考。

第一個攻略方法和《AC2》時相同，便是以強大的火力和防禦力強行將對手擊破。大家只要設計一台重量級戰車型AC(最好是用OB CORE，以增強機動力)，再裝備上肩上榴彈砲「CWC-GNL-15」和右手榴彈砲「CWGG-GR-12」，然後在戰鬥中瞄準敵人著地的一瞬間開火便可。榴彈砲的威力極高（一砲可扣過千，還能產生極高的熱量），相信命中8 至9 砲即可收工。如果敵人的機動力高，則不妨選擇RUIN 或PARKING LOT 等狹窄的戰場來限制其移動。


◆ 最狗的必勝法——從水壩上攻擊

第二個方法是利用垂直發射型飛彈「CWM-VM36-4」或「MWX-VM20/1」，戰場選擇RESERVOIR。戰鬥一開始玩者便向面前的水壩直衝，再飛上水壩上的高台，從那處用垂直飛彈狂射，許多機動力低的敵人都能用這方法「屈」死。

◆ 今集的機槍可說是 CPU 殺手，命中率超高

MISSION 系統說明

時間的進行

玩者每執行一次任務（不論成敗），遊戲內的時間單位「SORTIE」都會加一（大家可在SYSTEM 中查看現時的SORTIE），而隨著時間的進行，MISSION中可供選擇的任務也會有轉變，一些舊的任務會消失，而新的任務則會出現。



◆用機槍執行任務，彈藥費隨時會達數萬元之普

修理費和彈藥費

和 ARENA 不同，在任務中消耗了的彈藥和機體上的損傷，都是要玩者自己掏腰包付錢的。因此使用能量武器和高防禦力的機體出戰會比較著數。



◆僚機之中AC的費用比MT高，當然能力也不可同日而語

選擇僚機

在某些任務中，玩者會有一筆額外的報酬，作為僱用僚機之用。這筆錢如果沒有花光，餘額當然是屬於玩者的。因此如果對自己的身手有信心，不妨單人匹馬出戰，以賺取更多的報酬。

◆當企業有部件送給玩者時，你只要CHECK MAIL 便能在GARAGE 中看到它了

企業貢獻度

在《AC3》的世界中有三家企業——CREST、MIRAGE 和KISARAGI，另外還一個反抗「管理者」的組織UNION。當玩家每替他們執行一次任務，「企業貢獻度」便會上昇。當「企業貢獻度」上昇至某個限度，企業方面便會提供新的部件供玩者購買。

MIRAGE LEVEL 1	腳部「MLL-MX/EDGE」
MIRAGE LEVEL 2	右手武器「MWCG-XCG/20」
MIRAGE LEVEL 3	腳部「MLR-MM/PETAL」
CREST LEVEL 1	手部「CAL-44-EAS」
CREST LEVEL 2	BACK UNIT「CWX-LIC-10」
CREST LEVEL 3	腳部「CLF-D2-ROG」
KISARAGI	OPIONAL PARTS「OP-E-LAP」
UNION LEVEL 1	CORE「MCM-MX/002」
UNION LEVEL 2	BACK UNIT「MWX-MX/STRING」
UNION LEVEL 3	右手武器「MWG-XCB/75」

MISSION 01

RAVEN試驗

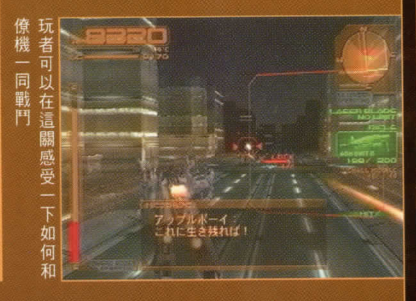
依賴人：GLOBAL CORTEX
報酬：0c
完成條件：敵全滅
僚機：有（強制）

玩者的首個任務是《AC》系列的例行公事——RAVEN試驗。和以往不同的是，今次玩者有僚機一同出擊，由於如此，其實即使玩者不出手，電腦也會替你完成任務。出現的敵人是普通的逆足型MT，不會對玩者構成任何威脅，初心者應在這裡先熟習一下AC的操作。如果玩者的行動夠快，能在45秒內消滅6架MT，則敵人會有重型MT出來增援。

成為RAVEN前的最後一課



逆足MT只要沈著應戰，用數發步槍即可解決它



玩者可以在這關感受一下如何和僚機一同戰鬥

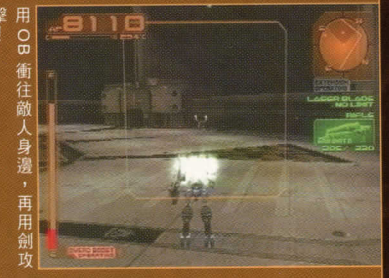
MISSION 02

ARENA防衛

依賴人：GLOBAL CORTEX
報酬：不定（根據擊破數而定）
完成條件：敵全滅
僚機：有（強制）

在ARENA的四周會不斷出現載有機槍和飛彈的中型MT，以及在地面高速移動的小型機械人。當中比較麻煩的是前者，如果不盡快消滅它們，飛彈便會不斷從遠處飛來攻擊，因此一見到它們，便要開動OB飛過去並立即將之消滅（用劍一刀即死），而裝備反飛彈裝置也是個好主意。另外在戰鬥途中會有僚機出現幫助，但由於僚機擊破的敵人是不會有報酬的，所以實際上他是在幫倒忙。MT一台報酬1500c，小型機械人一台500c。

要親手消滅所有敵人



用OB衝往敵人身邊，再用劍攻擊！



僚機在這關會和玩者「搶食」，因此行動要快！

MISSION 03

工場占據者排除

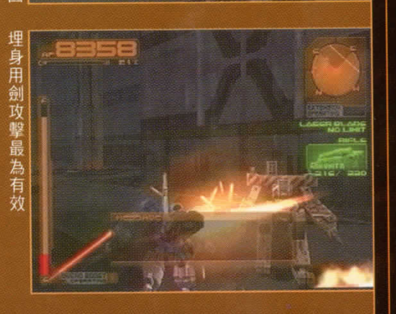
依賴人：CREST
報酬：11000c
完成條件：敵全滅
僚機：有

任務目標是將工場內的3台作業用MT和4台作業用機械消滅。敵人的數量雖然，但由於它們RELOAD的時間長，玩者只要利用工場內的障礙物擋了第一發攻擊後立即埋身，再用光劍攻擊即可輕易將它們解決。雖然可與僚機一同出擊，但相信一個人也足夠應付有餘吧。如派僚機一同出動，玩者可讓它成為誘餌，在敵人的注意力集中在僚機身上後，再逐一將它們消滅。

利用障礙物回避敵彈



起重機的LASER彈速很快，回避不易



埋身用劍攻擊最為有效

MISSION 04

採掘場制壓

依賴人：MIRAGE
報酬：11000c
完成條件：敵全滅
僚機：有

在採掘場中埋伏的敵人共有13架守衛機械和8架逆足MT，它們分為3個部隊，分別守衛在採掘場各個區域。敵人數量雖多，但防禦力低，玩者只要裝備有彈數多的機槍（如MWG-MG/1000）或步槍（如MWG-XCW/90），要消滅它們應無任何問題。留意不要破壞採掘場內的機材和貨櫃，因為會遭到特別減算。這個任務可讓僚機一同出擊，但筆者覺得並無此必要。

用彈數多的武器應戰



隱藏在障礙物後的敵人，可跳起從空中攻擊



單是用劍埋身肉搏當然也是可行的



MISSION 05

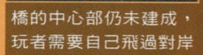
橋上占據者排除

依賴人：MIRAGE
報酬：13000c
完成條件：敵全滅
僚機：無

以建築中的橋為戰場的一個任務。一旦玩者掉到橋下面去，自然會當作任務失敗。但反過來說，只要玩者小心一點，這關的8台MT根本不會是玩者的對手。留意橋的地面在遭到衝擊時（例如玩者由高處落下），有可能會倒塌。為免出現這情況，玩者在著地時一定要開動BOOSTER以減少震動。

小心地基不穩！





橋的中心部仍未建成，玩者需要自己飛過對岸



橋的左方地面會倒塌，一旦真的遇到這情況，即立即開盡BOOSTER 返回橋面

隱藏部件: 頭部「CHD-04-YIV」

在任務開始地點的橋底，隱藏了一件頭部部件。由於它藏在很深入的位置，玩者需要飛行一段不短的距離才能取得。因此大家最好以輕量AC配合大容量的GENERATOR出戰。至於這頭部的性能只是一般，除地圖外也沒有任何特殊機能。



要前往開始地點的橋底，強力的GENERATOR是必需的

MISSION 07

工場占領者再排除

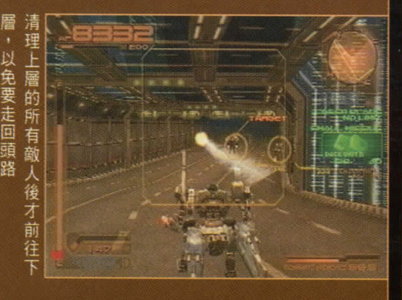
依賴人：CREST
報酬：13000c
完成條件：敵全滅及限時內解除所有裝置
僚機：無

玩者的目標是要在限時內（3分30秒）將工場內所有敵人消滅，並將工場內的四個毒氣產生裝置解除。工場分為上層和下層兩個部份，每層各有兩個毒氣裝置，解除的方法是在它的面前按○掣，不過在解除之前，先消滅周圍的敵人吧。前往下層時，大家可以乘坐昇降機（開關筆在右手邊），又或者直接滑下去。留意在昇降機槽的天井有四座砲台，同樣需要全滅。

鎖定目標，迅速行動



畫面上的「GAS GENERATOR」便是目標的毒氣產生裝置



清理上層的所有敵人後才前往下層，以免要走回頭路

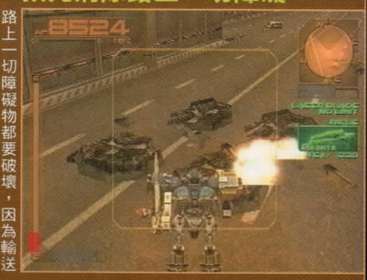
MISSION 06

輸送車輛護衛

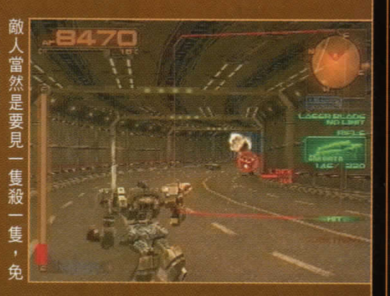
依賴人：KISARAGI
報酬：15000c
完成條件：車輛安全距離作戰範圍
僚機：無

這關的目標是為輸送車護航，這架輸送車一旦碰到障礙物或者敵人（甚至是玩者AC本身）便會爆炸。因此作戰一開始，玩者便應先行向前，將地面一切障礙物和敵人消滅、如裝備了OB行動則能更快地進行。地面的瓦礫可用槍或劍破壞，車輛則用機體去撞即可。這關的敵人很弱，而且只會在面前出現，而MT每破壞一個都有1500c特別加算，小型機械人也有500c。

預先清除路上一切障礙



路上一切障礙物都要破壞，因為輸送車的司機駕駛技術很明顯有問題（笑）



敵人當然是要見一隻殺一隻，免得夜長夢多

MISSION 08

逃亡者追擊

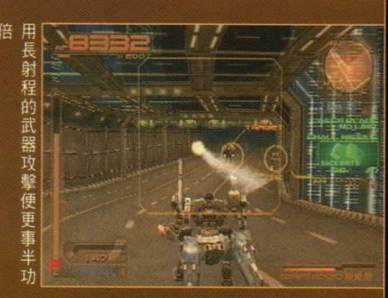
依賴人：CREST
報酬：12000c
完成條件：消滅目標
僚機：無

破壞以高速脫離中的浮遊型MT是本任務的目的。由於它的移動速度和AC開啟BOOSTER移動的速度差不多，因此玩者不用OB，幾本上是沒有可能追到它的，記得裝備有OB的CORE了。途中玩者會遇到敵方的MT阻路，但其實它們的威脅不大，大可以無視其存在。消滅目標的最佳武器是機槍或飛彈，而最初的一個目標是假的，擊倒它後真的目標才會出現。

用OB追殺目標！



不使用OB實在難以完成任務



用長射程的武器攻擊便更事半功倍



MISSION 09

RAVEN試驗妨害阻止

依賴人：GLOBAL CORTEX
報酬：18000c
完成條件：消滅目標爆擊機
僚機：無

用射程長的武器將目標擊落

目標的爆擊機在限時過後即會進入作戰範圍，在它出現之前，玩者應專心和周圍的MT和直昇機作戰。直昇機的攻擊力不高，不成問題，但MT的榴彈砲卻是玩者的一大威脅，見到它們必定要第一時間消滅。幸好MT的RELOAD時間很長，避了第一砲後埋身用劍攻擊即可輕易解決。當爆擊機出現後，玩者應跳上一座高的大廈上，專心用飛彈將它擊落。使用中型飛彈，大約五發即能消滅它。

這個任務只會出現一次，而完成後新人RAVEN「レジーナ」會加入玩者的僚機行列。她的能力不俗，相信定能助你一臂之力。



MT的榴彈砲威力極高，幸好還算容易回避



爆擊機出現後，玩者應專心用飛彈將之擊落

MISSION 11

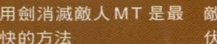
工作部隊救出

依賴人：KISARAGI
報酬：14000c
完成條件：保護對象離開作戰區域
僚機：無

行動速度最重要

護航任務一般難易度都較高，這任務也不例外。戰場基本上是一條單程路，玩者應一邊用BOOSTER前進，一邊消滅途中的浮遊MT。到達路的盡頭會有一扇門，啟動右手邊的白色開關掣即能打開它，讓目標的POWER SUIT逃出來。在這房中的MT由於裝備了飛彈，會對目標構成很大的威脅，必須立即消滅（用劍即能一刀死）。接著在回程時，敵人MT會在旁邊的門突然走出來，玩者同樣要立即用劍破壞它們，直到最後一刻也不能鬆懈。




用劍消滅敵人MT是最快的方法



敵人會在通道的兩旁埋伏

隱藏部件:EXTENSION「MEBT-OX/MB」

在通道盡頭那閘門的左方之凹位中，藏有一件隱藏的EXTENSION BOOSTER「MEBT-OX/MB」，它可以迅速將機體推前，但論用途則不及後退BOOSTER「MEBT-OX/EB」廣泛。



收得這樣密實，正常地玩實在難以發現

MISSION 10

單軌列車防衛

依賴人：MIRAGE
報酬：15000c
完成條件：單軌列車離開作戰範圍
僚機：有

用僚機引開敵人！

防衛目標的單軌列車就處於作戰區域的中央，而作戰區域本身非常狹小，敵人不需數秒便能接近它，相當危險。因此大家在雷達上一見到有敵人出現，便要立即前往攻擊。敵方MT手持盾牌，防禦力高而移動力也不低，最好是用光劍直接將之消滅。如僱用一位僚機作誘餌，作戰即能輕鬆許多。僚機中以駕駛AC的比較適合。



射擊武器對這些重型MT效用不大，以近接戰來速戰速決吧



僚機之中以「ナイトフライヤー」最為適合

MISSION 12

侵入者挾擊

依賴人：KISARAGI
報酬：15000c
完成條件：敵全滅
僚機：有（強制）

小心有光學迷彩的MT

玩者的目標是將藏身於立體停車場最底部的三台「隱形MT」消滅。停車場每一層的閘門都被鎖著，而要開鎖玩者首先要將每一層天花板上的流動砲台全部消滅。注意在天花板上有一些電線管，一旦錯心將之破壞該層的照明系統便會失靈，令周圍變得漆黑一片。到了最底層，玩者會發現那三台「隱形MT」，他們由於有光學迷彩，又有FCS干擾系統，會令玩者的LOCK-ON失靈，要找他們出來最好是靠雷達（如照明系統失靈便更麻煩了）。不過在僚機的協助下，完成任務不會太難。留意本任務的完成時間越快，特別加算的金額也越高（最速在110秒內完成任務，加算為10000c）。



消滅所有砲台後，才能繼續前進



對付光學迷彩MT，雷達是最大的利器



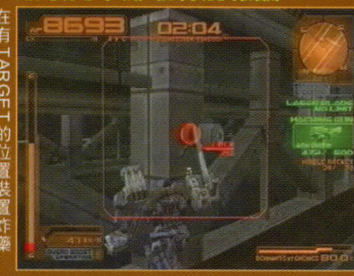


MISSION 13
連絡橋破壞工作

依賴人：KISARAGI
報酬：11000c
完成條件：在限時內裝好所有炸藥
僚機：無

玩者在本任務有兩個目標，首要目標是在限時內於橋上安置好所有炸藥（在畫面上有TARGET字樣是地方處按○掣），其次是將橋上的兩台單軌列車破壞。列車在限時到了1:50時便會出現，這時玩者應專心將它們破壞。雖然列車好像是被橋的結構保護著，但其實玩者的子彈是打得中它的。筆者覺得利用中型火箭「CWR-M30」來破壞列車最有效率。如能將兩台列車消滅並成功完成任務，玩者可以得到報酬——左手用槍「KWG-HZL30」。

破壞列車賺取特別報酬



在有TARGET的位置裝置炸藥



破壞列車只需用數發火箭

MISSION 15
封鎖地區侵入者排除

依賴人：CREST
報酬：22000c
完成條件：敵全滅
僚機：無

任務開始時出現的敵人只是戰車和POWER SUIT，完全不成氣候，玩者只要專心對付在之後出現的AC「ブラッククロス」即可。這傢伙的動作很快，不過AP和防禦力不高，最簡單取勝的方法，是用重量戰車型AC配合榴彈砲「CWC-GNL-15」或CHAINGUN「CWC-CNG-300」來攻擊。如再利用重量級的EO CORE來作輔助，便萬無一失了。

首次對AC戰鬥！



在未來世界中仍有戰車存在？



敵方AC實力頂多只屬D RANK，玩者可用筆者建議的ARENA攻略法來對付他

MISSION 14
毒物混入阻止

依賴人：MIRAGE
報酬：20000c
完成條件：解除毒物裝置
僚機：無

玩者需要解除的目標位於水壩的深處，而且有多道閘門所保護著，玩者需要一步一步將它們破解。在水壩的左手面有四道閘門，玩者需要自行飛下去，小心不要掉到水壩下面去了（會當作任務失敗）。一開始只有（向著水壩望過去）最左面的閘門是打開了的，在入面玩者會找到開啟6號閘的開關。之後前往（向著水壩望過去）最右面的閘門去，裡面會有5號閘開關。開啟了這兩道閘後，玩者應前往（向著水壩望過去）右面數起第二道閘門，裡面玩者會找到水壩的去水掣。然後再進入途中的分叉路，目標的毒物裝置便是在裡面。

空中移動力為關鍵



在空中移動時要留心能源的存量



玩者在通道的盡頭處會找到其他閘門的開關掣

隱藏部件:BACK UNIT「MWR-M/45」

在水壩頂部的中央部份放置了一件AC用部件「MWR-M/45」，它是肩上型45發中型火箭砲，用作破壞大型目標相當有用。



相信沒有人會看不到它吧！

MISSION 16
脫出部隊護衛

依賴人：MIRAGE
報酬：視成功脫離之同伴數而定
完成條件：同伴全部脫離作戰範圍
僚機：無

本任務的目的是保護逃離戰場中的己方部隊不受傷害，敵人的戰力是無限地出現的汎用型四腳MT和數個POWER SUIT部隊。戰鬥一開始時敵人的部隊已展開了猛烈的攻勢，這時玩者立即要全力將它們全部消滅，利用攻擊效率高的武器如機槍或重量型EO會比較好。當敵人第一波的敵人被消滅後，敵人的增援仍會兩隻兩隻地從通道中出現，但只要玩者行動夠快，它們連走出通道的機會也沒有。如能成功保護所有己方部隊安全離開，MIRAGE會送上隱藏部件——RADIATOR「RMR-ICICLE」作獎勵。

攻擊便是最好的防禦



戰鬥開始的時候是本任務的最大難關，不迅速地行動我方必定會有傷亡



敵人一定會在遠離玩者的通道處出現

MISSION 17

強奪者追擊

依賴人：MIRAGE
報酬：32000c
完成條件：敵 AC 消滅
僚機：無

不能改變裝備的追加任務

這個是MISSION 16的追加任務。如果玩者的RAVEN RANKING是在C級以上，而且在MISSION 16中有6成以上的已方部隊逃脫，這個追加任務即會出現，玩者可以自行選擇接不接受。如接受的話便前往「ESCAPE POINT」，遊戲會自動帶你到下一個任務，如想不接受則只要等限時過去便可。

說回MISSION 17本身，玩者的目的是消滅位於最深處的AC「ヴァリアント」，它的攻擊力和防禦力都很低，利用玩者在上一任務中的超強火力絕對可壓到它。而途中出現的MT和小型機械人每破壞一架都會有特別加算，當然無視它們亦沒有問題。



擊倒途中的MT以多賺點錢



敵AC好像未睡醒一樣遲鈍，消滅他應毫無難度

MISSION 18

重要物資護衛

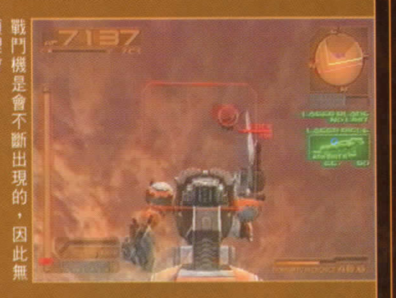
依賴人：CREST
報酬：32000c
完成條件：保護物資不被奪去
僚機：無

應以浮遊腳部出戰

目標的物資是浮在海上的，而敵人也是以水上MT為主，因此筆者絕對建議大家以可以在水上移動的浮遊腳部出戰。敵方的MT會嘗試接近目標，並將之帶離作戰區域。但只要目標仍未離開作戰區域，即使敵方碰到目標也沒有問題，難易度其實不高，不過兩個目標的距離相隔很遠，玩者經常要走來走去，相當煩人。當聽到經理人之通訊，即代表敵人開始帶走目標，玩者應立即將之找出和消滅。至於敵方的直昇機殺極都會繼續出現，攻擊力又低，無視其存在也無所謂。



目標的兩個CAPSULE只要有一個被帶走任務也會當作失敗



戰鬥機是會不斷出現的，因此無須理會

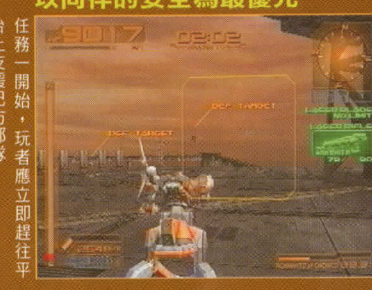
MISSION 19

回收部隊護衛

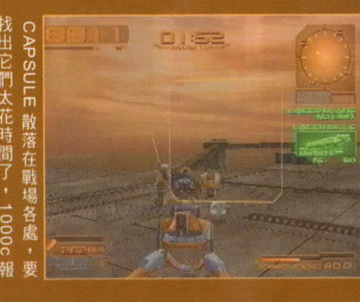
依賴人：CREST
報酬：40000c
完成條件：保護己方部隊不受破壞
僚機：無

以同伴的安全為最優先

這任務是MISSION 18的追加任務。如玩者能夠在2分50秒內將上個任務中所有水上MT消滅，便可以選擇接不接受此任務。任務的目的是保護在設施上的三個POWER SUIT部隊不受破壞，由於他們的AP和防禦力都很低，玩者應該盡早將最具威脅性的敵方直昇機部隊消滅，至於水上MT則可以不用理會。另外在本作戰區域中到處都有些CAPSULE，如能將它們回收，每個會有1000c的加算。



任務一開始，玩者應立即趕往平台上支援已方部隊



CAPSULE散落在戰場各處，要找出它們太花時間了，1000c報酬也實在微不足道

MISSION 20

訓練補助

依賴人：KISARAGI
報酬：視回避到多少飛彈而定
完成條件：在限時內出存
僚機：無

好好練習如何回避飛彈

回避飛彈是極之重要的技巧，而本任務中大家可以順便訓練一下自己在這方面的能力。五台「敵方」MT會以飛彈向玩者不斷攻擊，玩者回避飛彈的成功率越高，報酬也越高。回避飛彈的基本方法，是先向單一方向進行橫移動（不用BOOSTER也可以），等到飛彈快要打中時，才突然向反方向移動，令飛彈來不及轉彎。而EXTENSION的反導彈裝置和INSIDE的DECOY也可以令敵方的飛彈失效。如玩者能夠100%回避所有飛彈，可以獲得50000c以及隱藏BACK UNIT「KWM-AD-50」作獎勵。它是個兩肩追加彈倉，可增加整體彈藥數50%。

玩者應用輕量級兩腳，並裝備有反飛彈系統出戰

其實只要用步行已足夠回避所有飛彈

下期預告------- 目標是達成度100%！
全任務攻略、隱藏部件取得法、強化人資料公開！





PS2	2002年 3月28日
SQUARE ● ARPG	
6800日圓● DVD-ROM	
132KB或以上●對應PS2專用硬碟	

TEXT：KACHUN



~序~

洋溢著孩子們笑聲的美麗小島--DISNEY ISLAND〔デスティニーアイランド〕。
SORA、RIKU、KAIRI--。
少年們每日所談論的，不是有關島上的，而是夢想中的某處。
只是模模糊糊地猜想著，對「外在的世界」的憧憬；
而命運就那樣突然地降注到他們身上......。
旅程在某天突然到訪；
那個細小的世界「DISNEY ISLAND」被黑暗吞噬，
並完完全全地消失了。

--SORA身在另一個世界「TRAV TOWN」，
是自己冀盼著的外在世界。
可是，甚麼時候總也在一起的RIKU和KAIRI在那裏卻失蹤了。
此外，來自另一個世界「DISNEY CASTLE」的DONALD和GOOFY，接受了失蹤國王的命令，正在訪尋「鍵」和鍵的主人。

「掌握今次事件之『鍵』的人現在身在某處。
『鍵』對我們來說是必要的」

這是國王陛下留下的訊息，
這世界究竟發生了甚麼事呢......。

之後，手執KEY BLADE的SORA與他們邂逅；
為了尋找RIKU和KAIRI，便決心展開這個未知的旅程--。

角色介紹

SORA

〔ソラ〕

14歲的少年，今次遊戲的主角。雖然偶爾亦會有煩惱的事情，但卻有著凡事不過份執著的樂觀性格。思想雖仍有點單純，但卻有著比別人強的正義感。

RIKU

〔リク〕

15歲的少年。以年齡來看則比較早熟，兼且較為沉默寡言。探求心旺盛，對自己所居住的小世界有著頗多疑問。

KAIRI

〔カイリ〕

14歲的少女。幾年前來到SORA、RIKU 等所居住的小島。外表我見尤憐的她，內心其實埋藏著強烈的意志。

GOOFY

〔グーフィー〕

在DISNEY CASTLE 仕奉國王、但討厭武器的王宮騎士隊長，為完成使命而與DONALD一同展開旅程。是個笨頭笨腦兼粗心大意的傢伙。

DONALD DUCK

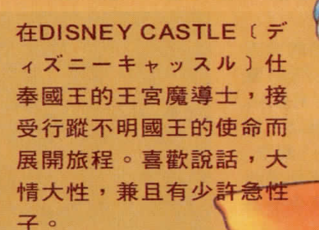
〔ドナルドダック〕

在DISNEY CASTLE〔ディズニーキャッスル〕仕奉國王的王宮魔導士，接受行蹤不明國王的使命而展開旅程。喜歡說話，大情大性，兼且有少許急性子。

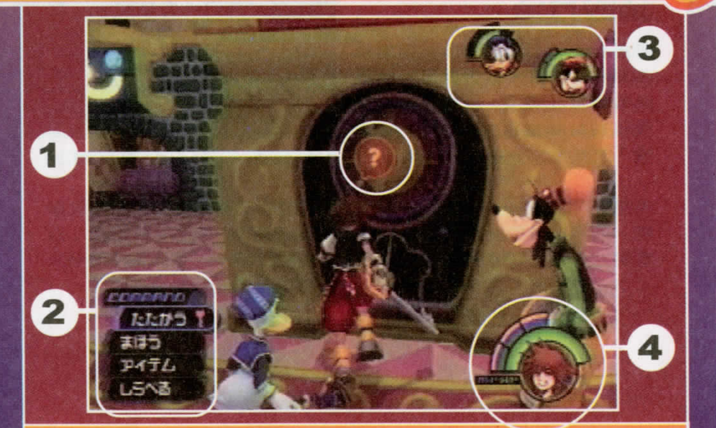
HEARTLESS

〔ハートレス〕

在SORA 等面前出現，並施以襲擊的謎之敵人；似乎有著多個不同種類。



基本遊戲畫面說明



1.FEEL ICON

遇到可供調查的東西，或主角可以攀談的角色時，這個名為「FEEL ICON」的問號便會在畫面上出現；而同時間畫面左下方的指令欄亦會視乎個別情況而產生變化。

2.指令欄

控制主角SORA行動的指令欄；視乎實際情況，欄內的指令將會產生變化。以下是欄內一般的指令選擇。

たたかう	戰鬥
まほう	魔法
アイテム	道具

もちあげる	提起
なげる	拋下
おく	放下

3.隊員能力計

顯示目前同行同伴的各項能力狀態。

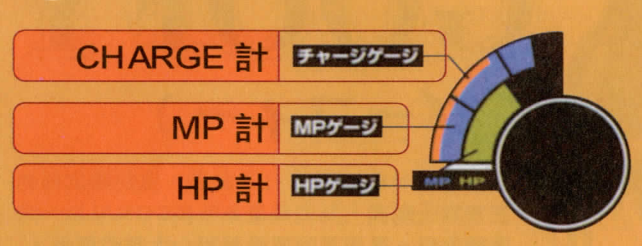
4.主角能力計

顯示目前主角SORA的各項能力狀態。

操作簡介

L1 制	魔法捷徑指令選項
L2 制	視點左方回轉〔MANUAL LOCK ON時無效〕/同時按R2 制轉成 SORA 後方視點 / 變更LOCK ON 對象
R1 制	執行・解除LOCK ON
R2 制	視點右方回轉〔MANUAL LOCK ON時無效〕/同時按L2 制轉成 SOAR 後方視點
R3 制	決定〔不能在MENU 畫面使用〕
方向制	游標移動 / 變更指令選擇
左 STICK	SORA 移動〔步行或奔跑〕/MENU 畫面下游標移動
右 STICK	變更指令選擇
START 制	開・關 MENU 視窗 / 暫停〔EVENT 或戰鬥中〕/MINI GAME 中專用MENU
SELECT 制	變成 SORA 主觀視點・返回
○制	決定 / 供捷徑指令使用〔與L1 制組合〕
△制	HELP〔戰鬥時〕/ 供捷徑指令使用〔與L1 制組合〕
□制	ABILITY/ 供捷徑指令使用〔與L1 制組合〕
X 制	取消 / 跳躍 / 放開 / 游泳時作衝刺 / 水中、空中時上昇

能力計



除了顯示個別角色圖像的圓形部份以外，上方的扇形部份基本上是由三個不同項目所組成。最粗的綠色部份是HP計，顯示角色目前的體力情況；當下降至某一水平時，系統便會發出警戒訊號，而HP計亦會變成紅色並閃爍著。中間藍色的是為MP計，顯示角色目前的魔力情況；施放魔法時，亦會從這裏扣減MP。最外圍橙色的稱為CHARGE計，當儲得一定數量時，便可轉換成MP使用；此外，消費較少的魔法亦會從這裏扣減。

戰鬥系統

在本作內，主角們走動的地方同時亦會是與敵人戰鬥的舞台。戰鬥將會以實時〔REAL TIME〕方式進行，換言之，即使玩者在進行「道具」、「魔法」等指令選擇，戰鬥也不會因此而暫停，主角們亦可能會受到敵人襲擊而有所損傷。



◆邊作戰、邊飲藥……

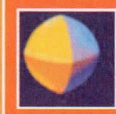
經驗值與「PRIZE」

經驗值方面，主角們將可隨著擊倒敵人，累積相關的經驗值。此外，利用KEY BLADE向敵人施以攻擊，只要做到某些特定動作，畫面上便會出現「Tech！」的字樣；這表示在還沒有擊倒敵人的情況下，亦會以TECHNICAL POINT名義計算入經驗值內。



◆見到畫面上的「Tech！」字樣嗎？

同時，在擊倒敵人後，將會掉出各種各樣叫「PRIZE」的寶物，部份更可能只會在這種情況下得到；而「PRIZE」的大小，其實亦顯示了相關效果或金額的大小。

	HP 回復		供儲存CHARGE計用
	MUNNIES〔金錢〕		內藏各種寶物，亦分為多種顏色及種類

隊員的行動

除了主角SORA以外，其他同行角色的行動將會自動進行。可是，利用MENU內的「CUSTOMIZE」〔カスタマイズ〕機能，玩者將可對個別角色的行動作某程度的設定。此外，在戰鬥期間按「△」制的話，角色便會集中在主角SORA周圍，並為後者提供援助。



◆設定同伴行動的「CUSTOMIZE」系統。

有關HP/MP的回復

利用道具、PRIZE、魔法等都是令HP回復的途徑，而除了主角SORA以外，其他角色一旦變成「戰鬥不能」〔HP=0〕，經過一段時間便可獲回復至一定水平。MP方面，除了可以用道具回復以外，CHARGE儲積至一定數量時亦會自動轉換成MP；至於CHARGE本身，則會隨著向敵人攻擊、撿拾PRIZE來儲積。此外，將遊戲儲存亦可令全體角色HP/MP回復至最高水平。



◆執拾PRIZE絕對是回復HP/MP的最簡單辦法。

魔法系統

取得魔法／召喚魔法的方法

完成EVENT，或者解開特定的GIMMICK後，玩者便可在遊戲內取得各種魔法。取得後，有關魔法將自動出現於COMMAND欄「まほう」一項內以供使用。

◆完成特定EVENT，即可取得各類魔法。

所謂「召喚魔法」，就是在戰鬥時召喚擁有不可思議力量的同伴參戰。隨著遊戲的進行，主角們將會找到稱為「召喚石」的道具；只要將它交給「TRAVERSE TOWN」內的FAIRY・GODMOTHER〔フェアリー・ゴッドマザー〕，有關的召喚魔法便會使用。

四種基本魔法

ファイア	向前方射出火炎。
ブリザド	向前方放出冷凍氣。
サンダー	向指定目標的一定範圍施以雷擊。
ケアル	為SORA本身或一位同伴角色回復HP。





◆在某些情況下，魔法還具有戰鬥以外的其他特殊用途。

魔法/召喚魔法的使用

無論是否在戰鬥途中，只要有所需要MP，主角便可使用各種魔法；消費較少的會從CHARGE計中扣減，而消費較大的魔法則會從MP計中扣減。召喚魔法方面，在三位主角「同時」戰鬥中的情況下，玩者只要從COMMAND欄選「まほう」，然後再選「しょうかん」〔召喚〕便可使用。視乎召喚獸的不同，召喚後的行動、操作方法也會有所分別。

魔法的升級與個人化



◆為各種魔法設定快速鍵。

完成特定的EVENT、又或者在戰鬥中取勝後，魔法的威力將會獲進一步提升。當然，在升級以後，有關魔法的MP消費亦會有所改變。

利用MENU畫面下的「カスタマイズ」〔CUSTOMIZE〕，玩者可以將手上魔法編配入「△」、「○」、「□」三個鍵以方便使用；尤其在戰鬥過程中，玩者只要按著L1制再選上述三個鍵其中之一，便可迅速地使出有關魔法。

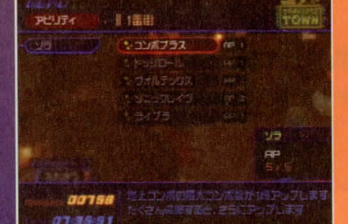
ABILITY〔アビリティ〕系統



◆取得ABILITY，YEAH！

取得ABILITY的方法

本作內的「ABILITY」，基本上就是指各角色個別持有的特殊能力〔但遊戲內亦設有全體角色共同持有的ABILITY〕。取得ABILITY的方法各有不同，例如有的會從EVENT中取得，而有的亦可通過升LEVEL自動修得。



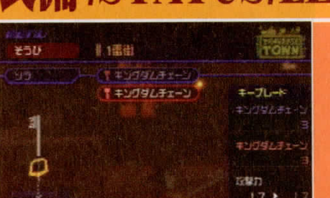
◆要將取得的ABILITY一一裝備......

如何裝備ABILITY？

修得的ABILITY，不裝備的話是無法發揮功效的；玩者可以到MENU畫面內的「アビリティ」，在選擇角色後便可給他加以裝備。與此同時，裝備ABILITY是會佔去AP的，玩者可以為個別角色裝備至所有AP用光為止。另外，最大AP值亦可隨升LEVEL、道具使用等途徑而有所提升。

QE07063

裝備/STATUS/LEVEL UP



◆自由地為主角們選擇武器。

武器的變更

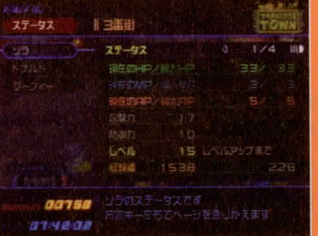
玩者可以在遊戲內為主角們更換所用的武器；可是，主角SORA在取得KEY BLADE以後，唯一可以更換的就只有KEY HOLDER〔從某EVENT中取得〕。更換以後，無論外型、攻擊力都會跟之前有所分別。除了KEY BLADE以外，其他武器將可從寶箱、EVENT、以至道具店中購買得到。



◆要百戰百勝，各類配件自然是少不了喇！

配件的裝備

除武器以外，每個角色都可以裝備各自不同的配件〔アクセサリー〕，而配件則可為配帶者提供包括防御力提升、HP・MP提升等多種不同效果。配件可以從寶箱、EVENT、以至道具店購買等途徑中取得。



◆檢視各項狀態。

STATUS畫面

選擇MENU畫面的「ステータス」〔STATUS〕，便可進入遊戲的STATUS畫面，讓玩者了解目前遊戲內主角的狀況。提供的資料包括主角的LEVEL、各項能力、目前狀態、已裝備的武器及ABILITY等等。



◆擊倒BOSS後，多個項目同時升LEVEL！

LEVEL UP

只要累積經驗值，主角們的便可以在遊戲不斷LEVEL UP；而通過戰鬥所得的，則會計算入全隊所有成員身上〔即使沒有參與戰鬥的也計算在內〕。隨著升LEVEL，主角們各自的最大HP・MP值、攻擊力、防御力、AP等等都可獲得提升，而上升的個別項目亦將於畫面左上方顯示出來。

道具與合成



◆寶箱絕對是道具的「溫床」......

取得道具的方法

從敵人掉下的PRIZE、寶箱等，主角均可取得不同種類的道具；SORA只要走近PRIZE，便可自動將它拾起。此外，部份道具亦可在道具店內找到。



道具的裝備與使用

在MENU畫面下，玩者可以給主角們使用及裝備各種各樣的道具。戰鬥過程中雖然不能打開MENU畫面，但玩者仍可使用已裝備到主角們身上的道具〔除了SORA以外，其他角色的道具將於戰鬥中自動使用〕。在裝備空間已滿、或在戰鬥以外取得道具時，都會存放在「BACKYARD」〔バックヤード〕一欄內。



◆給同伴配備各種道具。

四款基本道具

ポーション	HP少許回復
ハイポーション	HP大幅回復
エーテル	MP少許回復
エリクサー	HP、MP回復至最高值
テント	全體成員HP回復至最高值

道具店

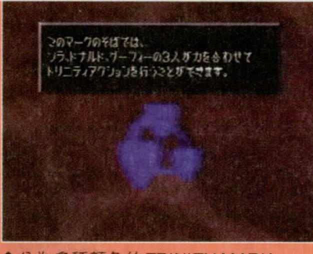
遊戲內設有若干道具店，與裏面的人交談，便可使用有關服務。另外，隨著遊戲進行，營業的店舖將會陸續增加。

有關道具合成

隨著遊戲進行，利用特定的道具「合成」，將可創造出另外的特殊道具；至於合成的工序，則可在「TRAVERSE TOWN」ACCESSORIES SHOP二樓的合成屋進行。

甚麼是TRINITY MARK？

遊戲內各地圖上的多個地點，將設有包括「藍」、「紅」、「黃」、「綠」、「白」五種顏色的「TRINITY MARK」〔トリニティマーク〕。在「TRINITY MARK」上，SORA、DONALD、GOOFY將可使用預設的合作技；一般來說，使出這些合作技後都能夠為玩者帶來道具、MUNNIES之類的獎賞。當三人走到可發動的「TRINITY MARK」上時，COMMAND欄將會出現「TRINITY」字樣，即表示可供使用。



◆分為多種顏色的TRINITY MARK。

GUMMI SHIP使用指南

基本遊戲畫面說明



道具

主角的GUMMI SHIP

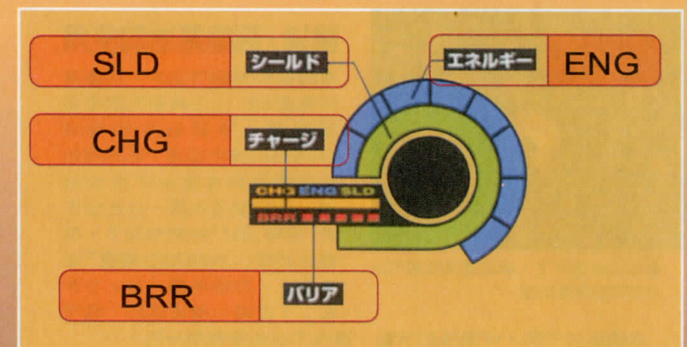
雷達
裝備「レーダーグミ」後出現於螢幕左下方，視乎雷達的性能改變顯示情況。

障礙物

瞄準器
裝備中武器的瞄準器；按著R1不放將可固定瞄準目標。

敵人的GUMMI SHIP

GUMMI SHIP儀表



儀表

圖中是遊戲內GUMMI SHIP所使用的儀表。外圍藍色的是能量計〔ENG〕，顯示飛船裝備中武器的餘額。中間綠色的是防御盾〔SLD〕，飛船與障礙物、敵機等撞擊後，這部份會隨之扣減；當完全消失時，便會返回之前的世界選擇畫面。左邊黃色棒顯示飛船擁有推進機能〔CHG〕，它會在裝備「ブースターグミ」後出現。當使用加速後黃色棒便會完全消失，然後隨時間而又再逐漸增加。至於黃色棒下的紅點則是飛船的保護罩〔BRR〕，它會在裝備「バリアグミ」後出現；當飛船前方受到攻擊或撞擊時，損傷就會從這裡扣減，而不會減少防御盾值〔由於保護罩設於前方，當飛船後方受損時，仍會從防御盾值中扣減〕。

道具的收集

與遊戲其他部份相似，玩者一樣可以在飛行過程中收集有用道具；當然，這些道具都是供GUMMI SHIP或飛行遊戲部份使用的。在擊破障礙物或敵機後，道具便會出現。在一般情況下，玩者只要將飛船飛近，便可自動將有關道具收集；但部份處於遠處的道具，則可能需備有「MAGIC HAND」〔マジックハンド〕等設備才可收集得到。



GUMMI BLOCK MENU

在世界選擇畫面下按「□」制，便會進入「GUMMI BLOCK」選項畫面。在這裡玩者隨自己的心意，為主角們的GUMMI SHIP加以改裝強化；有關選項將略述如下。

GUMMI工場〔グミ工場〕	依設計圖組合GUMMI SHIP
GUMMI SHIP〔グミシップ〕	轉換GUMMI SHIP，或是更改有關控制鍵
COLLECTION〔コレクション〕	顯示目前持有的GUMMI BLOCK清單
HELP〔ヘルプ〕	顯示有關GUMMI BLOCK解釋說明
TUTORIAL〔チュートリアル〕	解釋有關GUMMI SHIP的製作、操作等
返回〔もどる〕	返回世界選擇畫面



Destiny Island



故事大綱

一覺醒來，SORA終於都返回了自己所生活的現實世界--「DESTINY ISLAND」〔デスティニーアイランド〕；但之前那個可怕的夢......實在是太真實了，SORA對KAIRI提起時都仍有餘悸。之後，SORA和KAIRI又談起小島以外的世界；雖然有著不同的背景和原因，但看得出二人都對外面的世界有著一份摯誠的憧憬。於是，他們便跟島上另一名「住民」兼好友RIKU合作修做木筏，期望早日到島外的世界闖一闖......

另一邊廂，位於不知距離小島有多遠的「DISNEY CASTLE」，有一日，當地的國王竟突然遺書出走了。根據信中所講，他是為了阻止某些災難發生而出走的。另外，信中又囑咐王宮魔導士DONALD等人，去找一個掌握今次事件之「鍵」的人......

在一個平靜的夜晚，SORA如常對在房間中躺著；轉眼間，外面突然刮起風暴，SORA走出屋外一看，之前惡夢中的黑影怪物卻在眼前出現。當時的SORA還未知道，自己已在不知不覺間步上一段奇幻旅程......



◆SORA和KAIRI同樣對外面的世界充滿憧憬。



◆為了尋找失蹤國王下落，DONALD等準備踏上冒險之旅。



◆有誰估到這種閒適的生活即將結束？



QE07074 ◆SORA手上的是......？

地圖&EVENT

大體來說，「DESTINY ISLAND」可以分為「濱邊」和「入り江」兩個部份；面積並不太算太大......畢竟是剛開始遊戲嘛，開發人員也不想一開始便弄得大家頭昏腦脹。島上除了主角SORA以外，還住了多名SQUARE『FF』系列以往的經典角色；通過與他們較量，玩者將可熟習有關主角各項動作的操作情況。

主角在「DESTINY ISLAND」的最大競敵，基本上就是好朋友RIKU；而在完成這部份遊戲前，SORA需要至少同RIKU較量兩次才行。第一次將會在「DESTING ISLAND」對開的衛星小島上，以木劍進行比試。由於RIKU擁有頗高移動能力，建議玩者可以先待對手攻過來，然後看準時機避開對手攻擊，並作出迅速反擊。說來好像簡單，但對於未熟習主角動作系統的玩家來說，RIKU絕對是個難纏的對手。

至於第二個比試則是作沙灘賽跑；規則是由起點跑到山崗上的星星符號，然後輒返，最先返抵起點者便算勝出。由於規例中並無訂明行走路線，玩者可以參考本攻略所提供的最佳路線，要在這回合擊敗RIKU相信不會有太大難度。



◆與亦敵亦友的RIKU較量，千萬不可掉以輕心！



王下落，DONALD等準備踏上冒險之旅。



◆走捷徑、係快D！◆為了尋找失蹤國



◆跟SORA在秘密之場所交談的人是......

戰鬥須知

在這部份遊戲的後半部，HEARTLESS將會出現，並向主角施以襲擊。在沙灘上碰到牠們時，玩者大可不加理會，直接跑到離對開的小島、展開與RIKU談話的EVENT；待取得KEY BLADE後，再與那些傢伙火併也未遲。

至於BOSS角色「DARK SIDE」〔ダークサイド〕，絕技是從胸口放出重力球；但由於牠動作遲緩，基本上沒有太大威脅。大家只要以連續技集中攻擊牠的手部，不消一會便可把牠擊倒。



◆在取得KEY BLADE之前，最好避免與HEARTLESS開戰。



◆途中會有SHADOW加入戰團。



◆集中攻擊「DARK SIDE」的手部......

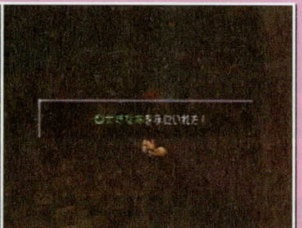


道具搜尋

在「DESTINY ISLAND」內，除了那批供製作木筏的工具外，可供玩者檢拾使用的道具其實並不多。部份玩家可能想未雨綢繆，為日後的戰鬥儲點「彈藥」；建議可以跟RIKU等人作多次較量，換取幾乎無限的道具。可取得的道具種類雖然有限，但考慮到付出的只是跟同伴對戰；既可鍛鍊身手，贏了的話又可得到獎品，何樂而不為呢！



◆緊記KAIRI拜託要找的道具啊！



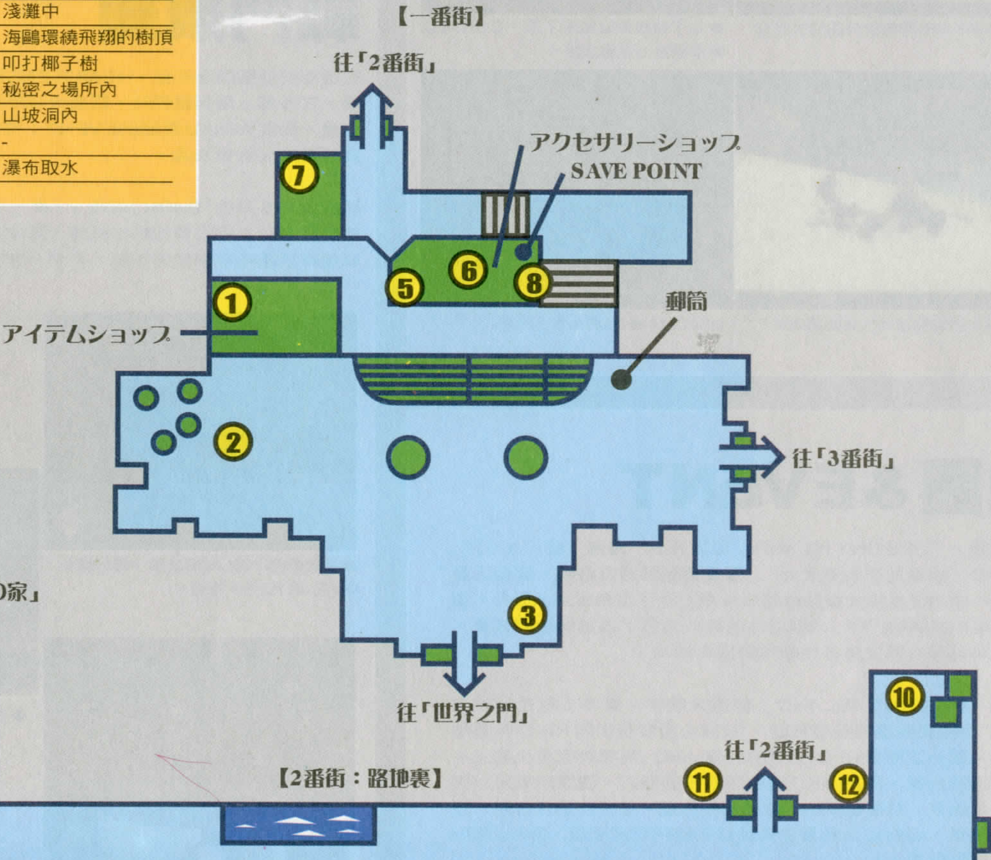
◆做木筏的道具散佈於小島各處。

全EVENT流程表

地點	事件
濱邊	與KAIRI對話，開始搜集木筏的材料。
濱邊	在沙灘及RIKU所處的小島拾得2條木材，在大樹房間的牆上取得布料，又在TIDUS旁邊取得繩子。
濱邊	與RIKU比試，取勝的話便可得到「ポーション」。
濱邊	可以跟WAKKA、TIDUS、SELPHIE進行比試。
濱邊	集齊全部道具後，便可跟KAIRI對話，然後休息。
濱邊	可以跟SELPHIE或WAKKA進行比試。
濱邊	與TIDUS比試；如果之前已贏了WAKKA和SELPHIE，便可以變成三人對戰。取勝的話將可獲贈「ポーション」。
濱邊	在海灘淺水處捉三條魚，在海鷗環繞飛翔的樹頂取得「海ドリのタマゴ」，又在椰樹處取得兩個「木の實」。
秘密之場所	取得草菇。
入り江	與RIKU進行沙灘賽跑，取勝的話便可獲得「きれいな石」；如果能在第一回合便取勝的話，更可以為木筏命名。
入り江	利用木箱攀上山洞，取得「プロテスネックレス」。
入り江	與RIKU比試，跟KAIRI對話後便開始找食物，同時亦會取得「あきビン」。
入り江	在瀑布取得食水，在取得「プロテスネックレス」附近的石蔭處取得兩顆草菇。
入り江	全部集齊後與KAIRI對話，然後便可休息。
濱邊	從小屋走到小島，與上面的RIKU對話。
秘密之場所	碰上KAIRI
-	BOSS戰展開。

地圖道具清單

編號	道具名稱	補充説明
1	丸太	地面
2	丸太	地面
3	大きな布	房內牆上
4	ロープ	TIDUS旁邊
5	魚	淺灘中
6	海ドリのタマゴ	海鷗環繞飛翔的樹頂
7	木の實	叩打椰子樹
8	草菇	秘密之場所內
9	プロテスネックレス	山坡洞內
10	草菇	-
11	飲み水	瀑布取水





Traverse Town



故事大綱

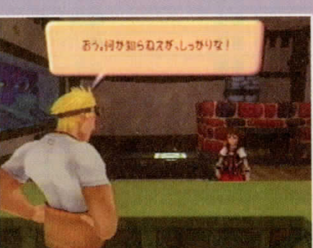
醒來後，SORA發現自己身處於一個既陌生、而鮮有人跡的小鎮。通過與ACCESSORIES SHOP大叔CID〔シド〕的談話，知道這地方原來是叫「TRAVERSE TOWN」〔トラヴァースタウン〕；在他的鼓勵下，SORA終能重新振作，繼續他尋找同伴的冒險旅程。

走出ACCESSORIES SHOP，SORA將遇上一名外表冷酷的男子，之後，雙方更為了SORA手上的KEY BLADE而大打出手。後來，從後者口中得知一直追襲自己的原來是叫「HEARTLESS」的東西；牠們能夠對人心內的陰暗面產生反應，即使SORA走到哪裏，牠們也能夠輕易找到他。此外，一名叫「ANTHEM」〔アンセム〕的人則對HEARTLESS頗有研究，並著關於牠們的報告；可惜已散落到不同的世界。現在只知道SORA手上的KEY BLADE能夠對付牠們......

另一邊廂，DONALD等人亦來到了TRAVERSE TOWN，而失蹤了的國王，相信亦可能是去了搜尋散落的HEARTLESS報告；但要找到國王，他們必須先找到「鍵」和它的主人才行。究竟SORA與DONALD等人何時才會相遇呢？



◆這裏究竟是甚麼地方？



◆經CID的鼓勵，SORA終能重新振作。



◆眼前的男子究竟是敵是友？



◆從YUFFIE等人口中，SORA知道部份有關HEARTLESS和ANTHEM的事。

地圖&EVENT

TRAVERSE TOWN基本上是由「1番街」、「2番街」、「2番街：路地裏」、以及「3番街」四部份所組成。在BOSS戰之前，HEARTLESS中的「シャドウ」及「ソルジャー」都會隨時在主角面前出現；這個可說是本作的基本遊戲模式，在這裏大家好好熟習一下吧！在上述四部份的地圖內，設有各種各樣的裝置和機關；在初次碰上時，單憑主角之力是未必能夠即時破解的。玩者大可待會後再行嘗試。

在「2番街：路地裏」盡頭的「子犬たちの客間」，大家將會遇到要求幫找斑點狗的EVENT。此外，在鎮上大家亦可找到ITEM SHOP及ACCESSORIES；這亦是今次遊戲內唯一的兩間道具店，大家好好利用吧！


◆這名女子又是何人？


◆HEARTLESS將會隨時出現，向主角施以突襲。


◆請幫牠們尋找失散了的99頭斑點狗！


◆好好利用鎮上的設施吧......

戰鬥須知

除了應付無時無刻出現的HEARTLESS外，主角在鎮上還要應付兩場戰鬥，而對手則會是改名LEON〔レオン〕的「SQUALL」〔スコール〕，以及本地圖的BOSS敵人「GUARD ARMOR」〔ガードアーマー〕。

在走出ACCESSORIES SHOP後，主角便會遇上LEON。LEON擁有頗高的移動力，而放出的火球亦可給主角施以重擊；建議可看準時機，跳過LEON放出的火球後，並向前者施以連續攻擊。取勝的話將可獲30點經驗值。

至於BOSS敵人「GUARD ARMOR」，擁有達700點的HP值，絕招是利用雙腳踏地及雙手高速迴轉向對手施以攻擊；耐戰和戰鬥力可說是不容小覷。建議大家先鎖定、並逐一擊破牠的四肢，然後利用跳躍配合空中COMBO攻擊牠的身體，要將這BOSS擊倒相信絕非難事！


◆小心LEON施放的火球啊！


◆從背後突擊LEON......好辦法！


◆剛與DONALD等人匯合，但戰鬥便隨即展開。


◆將GUARD ARMOR的四肢逐一擊破！



道具搜尋

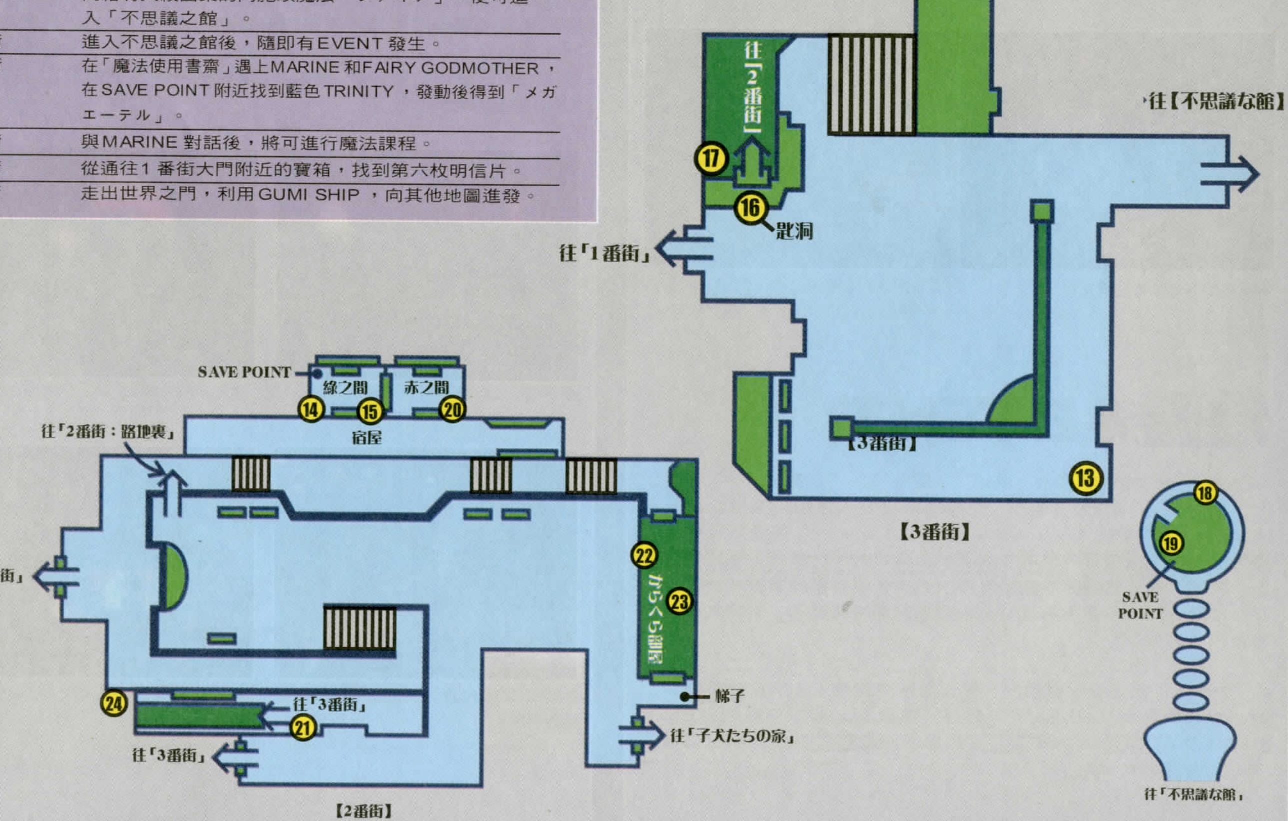
與DONALD 等合流、並擊倒BOSS 後，SORA 等人便可發動地圖上的藍色TRINITY，從中得到各類型的道具或寶物；而部份之前開不到的門或寶箱，亦將可於這時候打開。此外，值得一提的還包括將明信片〔ハガキ〕投入郵筒以換取道具、將「宿屋：綠之間」內的時鐘「敲打」至七時以換取道具等等。總而言之，參考本攻略所提供的清單及地圖，將散落鎮上各處的道具一一找回來吧！

全EVENT 流程表

地點	事件
1 番街	攻擊設於ITEM SHOP 天花上的風扇，取得明信片。
1 番街	利用旁邊大木箱攀至ACCESSORIES 屋頂，打開寶箱後取得第二枚明信片。
2 番街	從通往1 番街大門附近的入口進入宿屋，再走進旁邊的機關房，便會見到DONALD 等搜尋的EVENT 。
1 番街	到ACCESSORIES 屋與CID 展開對話。
1 番街	走出屋外後與LEON 對戰，視乎勝敗EVENT 內容將出現少許變化。
2 番街	在宿屋與LEON 對話，準備就緒便可選擇離開。
2 番街	HEARTLESS 出現，活動舞台轉到「路地裏」。
3 番街	到達3 番街後，發生邂逅DONALD 等人的EVENT 。
3 番街	展開與SOLDIER 及BOSS 角色GUARD ARMOR 的連續對決，取勝後可獲得附件「スピルブレイブ」。
-	進入EVENT 片段，期間將可從DONALD 及GOOFY 處分別獲得魔法「ファイア」以及ABILITY 中的「ドッジロール」；而GUMI SHIP 亦開始可以使用。
1 番街	發動洋燭台附近的藍色TRINITY，登上上層後打破旁邊的木桶，取得第三枚明信片。
1 番街	發動通往世界之門附近的藍色TRINITY ，獲得MUNNIES 。
1 番街	調查通往2 番街大間附近的夾萬，取得第四枚明信片。
3 番街	發動窄巷轉角處的藍色TRINITY，得到「キャンプセット」。
3 番街	調查牆上的匙洞，打開通往1 番街的大門。
3 番街	從2 番街屋頂入口進入3 番街，調查牆壁，取得第五枚明信片。
3 番街	向繪有火紋圖案的門施以魔法「ファイア」，便可進入「不思議之館」。
3 番街	進入不思議之館後，隨即有EVENT 發生。
3 番街	在「魔法使用書齋」遇上MARINE 和FAIRY GODMOTHER，在SAVE POINT 附近找到藍色TRINITY，發動後得到「メガエーテル」。
3 番街	與MARINE 對話後，將可進行魔法課程。
2 番街	從通往1 番街大門附近的寶箱，找到第六枚明信片。
1 番街	走出世界之門，利用GUMI SHIP ，向其他地圖進發。

地圖道具清單

編號	地點	發現物	補充說明
1	1 番街	紅色 TRINITY	剛來到TRAVERS TOWN 時的後巷處
2	1 番街	藍色 TRINITY	洋燭台附近
3	1 番街	藍色 TRINITY	世界之門附近
4	1 番街	明信片	攻擊ITEM SHOP 天花上的風扇
5	1 番街	ミスリルのかけら	在ACCESSORIES SHOP 的寶箱內
6	1 番街	綠色 TRINITY	在ACCESSORIES SHOP 內
7	1 番街	明信片	通往2 番街大門附近的夾萬
8	1 番街	明信片	在ACCESSORIES SHOP 屋頂的寶箱內
9	2 番街：路地裏	紅色 TRINITY	往「子犬たちの客間」大門的水道中
10	2 番街：路地裏	ポーション	巷尾木箱附近的寶箱內
11	2 番街：路地裏	ポーション	宿屋露台的寶箱內
12	2 番街：路地裏	きれいな石	宿屋簷蓬的寶箱內
13	3 番街	藍色 TRINITY	窄巷轉角處
14	宿屋：綠之間	エリクサー	桌上寶箱內
15	宿屋：綠之間	ミスリル	將房內時鐘調至七時後出現。
16	3 番街	匙孔	打開通往1 番街大門
17	3 番街	明信片	從2 番街屋頂入口進入3 番街
18	3 番街：不思議之館	黃色 TRINITY	館後側木箱附近
19	魔法使用書齋	藍色 TRINITY	SAVE POINT 旁邊
20	宿屋：赤之間	きれいな石	房中寶箱內
21	2 番街	ミスリルのかけら	通往3 番街屋頂入口附近
22	2 番街	メガポーション	巨鐘建築物外牆寶箱內
23	2 番街	紅色 TRINITY	屋頂巨鐘附近
24	2 番街	明信片	通往1 番街大門附近
-	3 番街	スピルブレイヴ	戰勝GUARD ARMOR
-	1 番街	100MUNNIES	從EVENT 獲得
-	1 番街	魔法「ファイア」	從DONALD 處獲得
-	1 番街	ABILITY「ドッジロール」	從GOOFY 處獲得
-	1 番街	コテージ	將第一張明信片投入郵筒後取得
-	1 番街	ミスリルのかけら	將第二張明信片投入郵筒後取得
-	1 番街	メガポーション	將第三張明信片投入郵筒後取得
-	1 番街	メガエーテル	將第四張明信片投入郵筒後取得
-	1 番街	ミスリル	將第五張明信片投入郵筒後取得
-	1 番街	エリクサー	將第六張明信片投入郵筒後取得



Wonder Land



故事大綱

碰上DONALD和GOOFY、並與他們成為同伴後，SORA便登上他們的飛船，向其他未知的世界進發；而下一個目的地，將是個叫「WONDER LAND」〔ワンダーランド〕的地方……

「WONDER LAND」絕對是個神奇的世界，到處都設有稀奇古怪的機關；而當中最神奇的，相信就是那種飲用後可以令人身體縮小的藥水喇。為了能夠繼續前進，SORA也只好冒險飲用。此外，主角一行人又會在「WONDER LAND」內碰上一個自稱「智者貓」〔チシャ貓〕的花貓角色，此「人」行為怪異，兼且神出鬼沒；他雖然沒有直接指示SORA等應該怎樣做，但卻多次在他們身邊出現，似乎有意給主角們指點提示。憑著「智者貓」提供的點點線索，SORA等人又能否化險為夷、並成功找到國王和同伴呢？



◆可愛的ALICE根本不知道自己為何要被審判。

除此以外，為了救出被紅心女王〔ハートの女王〕誣告的ALICE〔アリス〕，SORA等又會去到一個叫「荷花之森」〔ハスの森〕的森林。同「WONDER LAND」其他地方相同，荷花之森也同樣是機關處處，加上不知道在何時何地出現的HEARTLESS，究竟SORA等人能否安全脫險？



◆目前可供選擇的目的地只有兩個，LV☆的多寡則顯示了該世界內敵人的強度。



◆在到達目的地前，敵人將會繼續施以襲擊。



◆門也會說話嗎？



◆自稱無所不知的「智者貓」，將於多次在「WONDER LAND」內出現。

道具搜尋

同之前的「TRAVERSE TOWN」一樣，大家將可在這裏找到各種各樣的道具；而散失了的99隻斑點狗，亦將隱藏於「WONDER LAND」以至未來其他世界的寶箱內，大家努力找找看吧！此外，大家也可能會發現：即使主角已經將BOSS剷除，但地圖內部份寶箱仍是拿不到。其實，大家毋須為這個「正常現象」耿耿於懷；隨著遊戲進行，玩者日後便可回來把這些「遺珠」全部掃清！



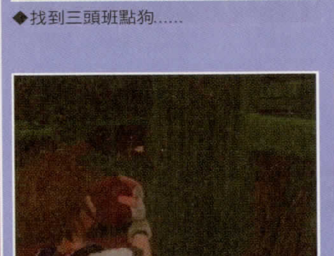
◆繼續發動地圖上的藍色TRINITY。

另外，主角只要給「ハスの森」內的紅、黃花澆上「ポーション」、「エーテル」等藥水，便可獲贈藥性更強的道具；但值得一提，每朵花只能提供一件道具。當花蕾盛放後，再澆上藥水也不會起任何作用。

◆找到三頭斑點狗……



◆甚麼？給它澆上「ポーション」可令自己變大？不是吧……



◆吃掉這個果實，後果將會是……



◆擊倒BOSS後，繼續獲得珍貴道具。

戰鬥須知

在「WONDER LAND」世界內，HEARTLESS的種類將會比「TRAVERSE TOWN」更多；其中包括一種體形龐大、穿著類似古代阿拉伯人裝束的「FIGHT BANDIT」〔ファットバンディット〕。戰鬥時應避免與牠作正面交鋒，可嘗試跳起、然後向牠的頭部及背後作出攻擊。至於其他HEARTLESS，部份則含有吸收主角放出魔法的能力；對付牠們時還是使用物理攻擊為佳。

除一般戰鬥以外，玩者還要準備與紅心女王及這世界的BOSS「TRICK MASTER」〔トリックマスター〕戰鬥。在女王之戰時，正如之前所講，無論SORA挑選面前哪一個紙盒，女王都是不會放走ALICE的；故此戰鬥絕對是在所難免。戰鬥時，由於即使擊倒女王的侍衛也無法取得半點經驗值，玩者可以一開始便「集中火力」，攻擊設於地圖中央處的手柄。手柄裝置被完全破壞後，戰鬥亦會隨即結束。

至於BOSS角色「TRICK MASTER」，則是個身材極其高的對手。此外，由於牠的攻擊判定位置是在腹部以上，故攻擊牠的雙腳是產生不到任何作用的。玩者可以一開始便走到房間的桌子上，然後向牠腹



◆隨便選一個箱子吧，反正戰鬥是在所難免的……



◆集中攻擊地圖中央的手柄。





◆避免向「FIGHT BANDIT」作正面攻擊。

部以上的位置施以攻擊。即使意外掉到地面，亦可嘗試跳起，然後利用COMBO向牠發出連環攻擊。當受到主角們一定的攻擊後，TRICK MASTER便會蹲下，而玩者藉機向牠施是連環重擊。



◆集中向「TRICK MASTER」腹部以上作出攻擊。



◆地蹲下了……把握機會瘋狂「圍毆」吧！

地圖&EVENT

「WONDER LAND」基本上係由「うさぎの穴」、「不思議な部屋」、「ハートの女王の城」、「ハスの森」、「ティーパーティ會場」等多個部份所組成。其中，「不思議な部屋」在遊戲內將設有三種不同形態，包括「正常」、「倒轉」、和「側轉」；在不同形態下，可提取的道具、出入口的位置等等都會完全不同，這一點絕對值得玩者加倍留意。另外，「ハスの森」的地圖雖然不算太大，但由於主角可利用巨菇及巨荷登上森林上層，換句話說，這部份基本是由兩層地圖所構成，相對而言亦較之前見過的地圖複雜。各個出入口究竟通往哪裏、上下層道具的提取方法等，建議大家可參考本攻略所提供的流程及地圖仔細研究研究。

EVENT方面，ALICE被紅心女王審判可算是本地圖出現的最大EVENT。在找齊四項証據後，SORA便可同王座前的侍衛對話，而審判亦會隨即再開。之後，SORA需要從面前五個紙箱中，找出真正的犯人；可是，無論玩者的選擇是甚麼，女王也是絕對不會放走ALICE的，故此玩者大可隨便選擇，毋須在這裏浪費時間。





◆SORA等必須收集証據，ALICE才可獲釋。



◆「うさぎの穴」可說是「WONDER LAND」內最簡單的部份之一。



◆利用巨菇和巨荷，登上「ハスの森」的上層。



◆上層竟然有秘道返回「不思議な部屋」，而且還不止一條呢！



◆這是上下顛倒了的「不思議な部屋」.....

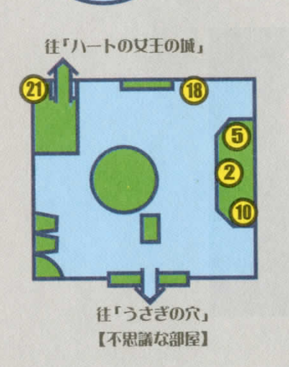
全EVENT流程表

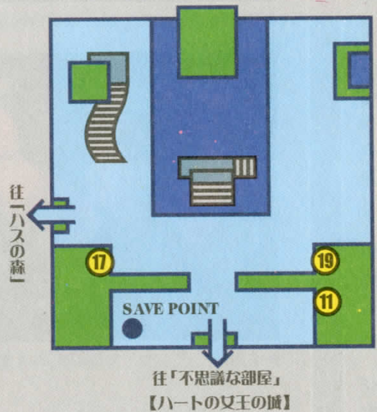
地點	事件
うさぎの穴	到達WONDERLAND後降落於這個房間。
不思議な部屋	將房內的床推入牆中，然後喝掉桌上的藥物，縮小後由剛出現的通道進入「ハートの女王の城」。
ハートの女王の城	展開審判ALICE的EVENT。
ハスの森	經左側通道進入「ハスの森」，並邂逅智者貓。
ハスの森	從入口一直深入，在右側房間發現藍色TRINITY，得到「ポーション」、「」、及「テント」。
ハスの森	調查藍色TRINITY附近的粉紅色小盒，找到第一件證據「しょうこの足あと」。
不思議な部屋	利用巨菇登上設於地圖中央大樹上部，經1號通道進入「不思議な部屋」；降落房內的壁爐頂後，從附近的寶箱內取得第二件證據「しょうこの臭い」。
ハスの森	經「ハートの女王の城」返回「ハスの森」後一直往前走，然後轉右，登上大石附近的巨菇頂後，取得第三件證據「しょうこのトゲ」。
ハスの森	打開置於往「不思議な部屋」1號通道附近的寶箱，找回第16、17、18隻斑點狗。
ハスの森	調查地圖入口附近的一黃花，並給它澆上「ポーション」，令SARO變回原來大小。
ハスの森	調查地圖入口旁被砍剩根部的樹幹，然後跳上去，以打通往「不思議な部屋」的2號通道。
不思議な部屋	吃掉中央大樹上的果實縮小後，利用巨菇、巨荷形成的空中通道，進入通往「不思議な部屋」的2號通道；降落房內的水龍頭後，從附近的寶箱內取得第四件證據「しょうこの爪あと」。
不思議な部屋	取得「しょうこの爪あと」後，從智者貓處又得到魔法「ブリザド」。
ハートの女王の城	與女王座前的侍衛對話，審判便可重開。
ハートの女王の城	選擇紙箱後，與侍衛展開戰鬥；擊破地圖中央處的手柄後，戰鬥便隨即結束。
ハスの森	在地圖入口左方再遇智者貓後，給附近的一株黃花澆上「ポーション」，變大後將智者貓之前所坐的巨石拋進水池中。
ハスの森	經池中剛出現巨荷的向前搜尋，發現藍色TRINITY；發動後取得「キャンプセット」。
ハスの森	走到地圖另一邊原來有一大石的地方，發現大石不見了，並利用新發現的通道，進入「ティーパーティー會場」。
ティーパーティ會場	進入旁邊的「不思議な部屋」。
不思議な部屋〔倒轉版〕	點燃房間內兩楼燈。
ハートの女王の城	經房內通道走到「ハートの女王の城」，並在出口寶箱處找回第13、14、15隻斑點狗。
不思議な部屋	返回「不思議な部屋」，再與智者貓展開對話；之後BOSS角色TRICK MASTER便會出現，戰勝牠後可獲取附件「フレアスタンプ」及「ナビグミのかけら」。
不思議な部屋	利用「ハスの森」內的2號通道進入「不思議な部屋」，擊打旁邊的水龍頭。
ハートの女王の城	從剛變回原狀的瓶進入「ハートの女王の城」，並在出口旁的寶箱尋回第58、59、60隻斑點狗。
SAVE POINT	登上GUMI SHIP，返回「TRAVERSE TOWN」。

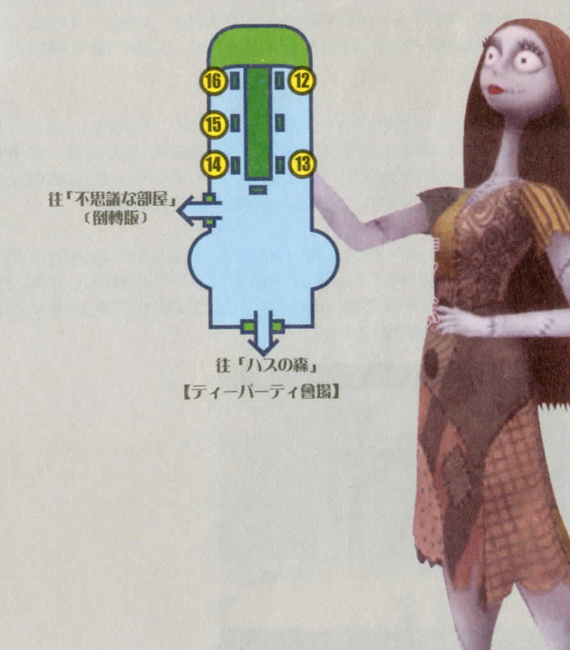














地圖道具清單

編號	地點	發現物	補充說明
1	うさぎの穴	綠色 TRINITY	SAVE POINT 旁邊
2	不思議な部屋	綠色 TRINITY	壁爐中
3	ハスの森	藍色 TRINITY	地圖右側房間
4	ハスの森	しょうこの足あと	地圖右側房間、藍色 TRINITY 旁邊
5	不思議な部屋	しょうこの臭い	壁爐頂部
6	ハスの森	しょうこのトゲ	大石旁的巨菇頂
7	ハスの森	第16、17、18隻斑點狗	1 號入口附近的寶箱內
8	ハスの森	サンダーグミ	大石附近的寶箱內
9	ハスの森	藍色 TRINITY	地圖左下方經巨荷、巨菇進入的密室
10	不思議な部屋	しょうこの爪あと	水龍頭頭附近
11	ハートの女王の城	エアログミ	城門上的寶箱內
12	ティーパーティー會場	エリクサー	坐上右上方的椅子
13	ティーパーティー會場	ポーション	坐上右下方的椅子
14	ティーパーティー會場	エーテル	坐上左下方的椅子
15	ティーパーティー會場	ポーション	坐上左方中間的椅子
16	ティーパーティー會場	ポーション	坐上左上方的椅子
17	ハートの女王の城	第13、14、15隻斑點狗	城門上的寶箱內
18	不思議な部屋	ポーションX2、ミスリルのかけら	調查房內的白花
19	ハートの女王の城	第58、59、60隻斑點狗	城門上的寶箱內
20	不思議な部屋〔倒轉版〕	ガードアップ	點燃房間內兩棧燈
21	不思議な部屋	ミスリルのかけら	看書
22	ハスの森	白色 TRINITY	地圖左下方
-	不思議な部屋	フレアスタンプ	戰勝 TRICK MASTER
-	不思議な部屋	ナビグミのかけら	戰勝 TRICK MASTER
-	ハスの森	ハイポーション	給黃花澆上「ポーション」
-	ハスの森	キャンプセット	給紅花澆上「エーテル」
-	ハスの森	メガポーション	給紅花澆上「ハイポーション」
-	ハスの森	ミスリルのかけら	給紅花澆上「エリクサー」



OLYMPOS COLISEUM

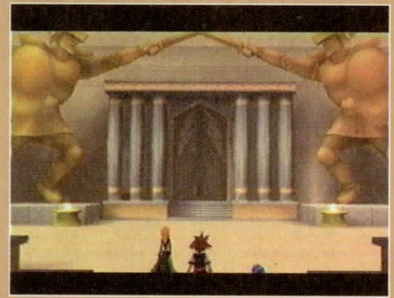
故事大綱

離開「WONDER LAND」後，SORA等返回「TRAVERSE TOWN」稍作補給，之後便向下一個目的地「OLYMPOS COLISEUM」〔オリンポスコロシアム〕進發。抵達後，屹立於主角們面前的是一座如古希臘神殿般的雄偉建築；在華麗的建築背後，究竟隱藏著些甚麼？

進入大門後，見到一名叫「PHIL」〔フィル〕的矮子。SORA等前來自然並無惡意，但對方見到SORA是人類後，開口第一句話便質問他為何要到那裏去。據PHIL所講，SORA身處的是只供英雄使用的競技場，而鬥技大會亦即將在那裏展開。之後，PHIL又向SORA提出難題，期望SORA等知難而退；主角們會否就此放棄呢？

後來，SORA從一名叫「HADES」〔ハデス〕的陌生人手上，得到競技大會的入場券，並參加了比賽。在連勝六個回合後，決賽時SORA所面對的將會是個叫「CLOUD」〔クラウド〕的年輕戰士；SORA能夠將他一舉擊倒，並成為競技大會的冠軍嗎？

在與CLOUD一戰後，突然之間，競技場內出現了一頭擁有三個頭的魔犬；而在這個時候，剛才送入場券給SORA的男人又再次出現，並說了一堆SORA等聽不懂的話。那位神秘男子究竟是何方神聖？主角們又能逃離險境？



◆SORA等人步進神殿般的競技場......



◆超初PHIL對SORA抱輕視態度。





◆這位就是送入場券給SORA的「好人叔叔」.....



◆SORA和CLOUD將於決賽內碰頭。



◆這個憑一己之力、力拒魔犬的人是......？

地圖&EVENT

今次「OLYMPOS COLISEUM」最特別之處，在於可供玩者探索的只有「コロシアム前」和「コロシアム」兩張地圖，而兩張圖的設計亦簡單得可憐；就算不參考本攻略所提供的地圖，相信大家也不會有任何「唔識路」、「蕩失路」的情況出現了吧！若大家參考本攻略所提供的遊戲流程的話，相信不消一時半刻便可將這部份遊戲完成。

EVENT方面，在正式參加鬥技大會之前，SORA必須先通過PHIL提供的打酒桶考驗。第一部份時限為30秒，玩者需要將畫面內全數20個酒桶擊破方可過關。這部份的難度其實並不高，玩者只要向每組酒桶的中間部份作連環攻擊，便可一次過打破數個酒桶，過關自然不成問題啦！第二部份時間雖然倍增至一分鐘，但酒桶數目卻會增加至25個；與此同時，酒桶的分佈亦不再會如之前第一部份般集中，其中一個更放在一個高空的平台上。建議大家可利用平台底的木桶作台梯，便可跳上高台、將那個被放得高高的酒桶擊破。至於其他酒桶，則可利用第一部份相同的方法，要順利過關相信亦不會有太大難度。



◆向多個木箱的中間位置打過去......



◆最麻煩的是放在高台的木桶。



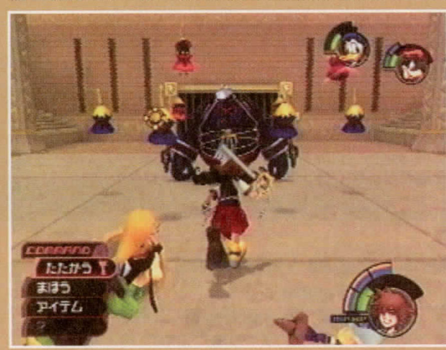
◆只得兩張簡單地圖，絕對可以用「一眼睇晒」來形容！



戰鬥須知

戰鬥方面，玩者需要在「OLYMPOS COLISEUM」內準備三部份戰鬥，包括「首6回合預賽」、「對CLOUD的決勝戰」、以及「對BOSS CERBERUS」；而最「恐佈」之處，在於三位主角需要「一口氣」應付上述三部份戰鬥，中間並無任何間斷。說簡單點，就是玩者在這三部份戰鬥中，將不會任何為主角裝備道具的時間。為了應付上述三部份、整整8個回合的戰鬥，建議大家在正式參加比賽前，最好先為「每名角色」裝備回復HP/MP的道具；戰鬥一旦展開，玩者便無法為主角們再作補給。

作戰策略方面，在第一部份的「首6回合預賽」內，之前見過的各類HEARTLESS將會藉此來個總登場，阻止主角們晉級〔登場的並不包括每版的BOSS級HEARTLESS〕。雖然他們都是玩家們的「手下敗將」，將由於人多勢眾，大家還是小心為上！在「對CLOUD的決勝戰」時，玩者最緊要留意CLOUD的「衝前一擊」，利用左、右閃避，配合準確的時間性；切忌胡亂攻擊，要待CLOUD出招後的一刹空檔時間，向他作出攻擊即可〔按：即使輸了給CLOUD，只會令之後的EVENT有輕微改變，但遊戲仍可繼續進行〕。至於最後「對BOSS CERBERUS」一戰，建議大家讓SORA徘徊於魔犬的胸口下，然後不斷跳起，向魔犬的頭部作出連環攻擊。同一時間，玩者亦要提防魔犬吐出的火球和毒霧，其中毒霧更會在短時間內追纏主角；建議玩者可不斷走動避開。重覆上述步驟，便可將傳說中的冥府看門犬「CERBERUS」消滅。



◆對方人多勢眾，大家「執生」喇！



◆道具有限，珍惜使用！



◆CLOUD 衝前一擊的威力絕對非同小可……



◆從 CERBERUS 胸口下跳起，然後施以連環攻擊。

◆從CERBERUS 口中吐出的毒霧……「閃」！

道具搜尋

由於地圖面積有限，相較於之前的「TRAVERSE TOWN」、「WONDER LAND」等，「OLYMPOS COLISEUM」內可供搜尋的道具其實並不多。簡單的地圖設計，亦令到道具所在位置呼之欲出。即然是只有這麼幾件道具，大家就要一件不留地把它們全數揪出來喇！



◆道具有限，有寶箱自然是不能錯過喇！



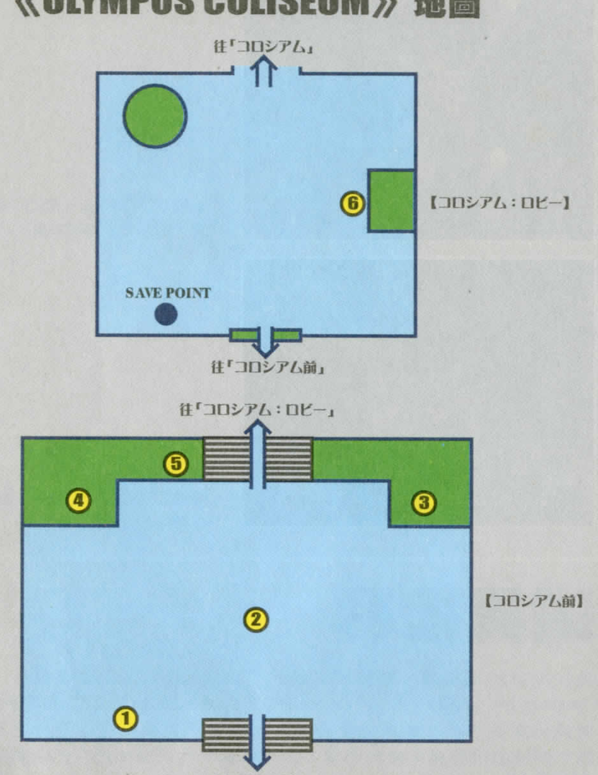
◆從CLOUD 手上亦可取得道具。

全EVENT 流程表

地點	事件
コロシアム前	到達「OLYMPOS COLISEUM」，並降落競技場門外。
コロシアム前	發動右邊石像前的藍色 TRINITY，找回第22、23、24隻斑點狗
コロシアム前	發動左邊石像前的藍色 TRINITY，取得「ミスリルのかけら」。
コロシアム：ロビー	在大堂與「PHIL」對話三次。
コロシアム前	挑戰初級者用打酒桶試煉〔時限為30秒〕。
コロシアム前	挑戰中級者用打酒桶試煉〔時限為1分鐘〕。
コロシアム：ロビー	成功完成MINI GAME後，從「PHIL」處得到魔法「サンダー」。
コロシアム前	離開大堂後遇上「HADES」，獲贈大會入場券
コロシアム：ロビー	與「PHIL」對話後，便可參加比賽。
コロシアム	連勝6個回合，決賽與「CLOUD」對戰；勝負將對EVENT內容產生若干影響。
コロシアム	與BOSS角色「CERBERUS」對戰，取勝後可獲「インフェルノブレス」。
コロシアム：ロビー	戰勝「CERBERUS」的EVENT，獲「PHIL」頒授英雄執照「ヒーローライセンス」。
コロシアム前	與「CLOUD」對話，得到「ソニックレイヴ」。



《OLYMPOS COLISEUM》地圖



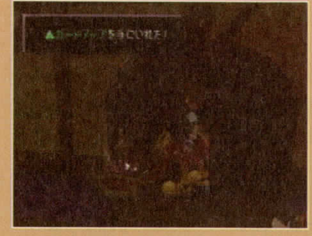
地圖道具清單

編號	地點	發現物	補充說明
1	コロシアム前	綠色 TRINITY	地圖左下方
2	コロシアム前	白色 TRINITY	地圖中央處
3	コロシアム前	藍色 TRINITY	右邊石像前
4	コロシアム前	藍色 TRINITY	左邊石像前
5	コロシアム前	メガポーション	大門前左邊石柱附近
6	コロシアム：ロビー	黃色 TRINITY	石台之前
-	コロシアム：ロビー	魔法「サンダー」	完成試煉後從PHIL 處得到
-	コロシアム前	入場券	從HADES 處得到
-	コロシアム	インフェルノブレス	戰勝 CERBERUS
-	コロシアム：ロビー	ヒーローライセンス	戰勝 CERBERUS 後從PHIL 處得到
-	コロシアム前	ソニックレイヴ	從CLOUD 處得到

過關後......

正如之前提過，隨著主角們能力的提升，玩者將可在完成「OLYMPOS COLISEUM」後，利用GUMMI SHIP 返回之前已CLEAR的世界，將當時拿不到的道具「一一收拾」。可是，有一點值得大家留意，HEARTLESS將於原本已徹底CLEAR的舊世界內再次出現；但為了拾齊遊戲內各項道具及欣賞所有EVENT......就當是給自己儲儲MUMMIES或升LEVEL、將出現的HEARTLESS再一次收拾吧！

以下是完成「OLYMPOS COLISEUM」後、到之前兩個舊世界的撿道具流程，以及有關道具清單。


◆一番街洋燭台附近寶箱，終於可以開到了！


◆在「2番街：からくり屋」多取兩張明信片，正！

過版後撿道具全EVENT 流程

完成「WONDER LAND」後返回「TRAVERSE TOWN」

地點	事件
1 番街	用魔法「ブリザド」弄熄桌上的洋燭，打開寶箱後取得「ガードアップ」。
1 番街	ITEM SHOP 貨品增加4種。
2 番街	走進「子犬たちの家」，會見到斑點狗回家的EVENT〔之前必須曾經尋回斑點狗〕。

完成「OLYMPOS COLISEUM」後返回「TRAVERSE TOWN」

地點	事件
3 番街	向折斷的電纜施放魔法「サンダー」
2番街：からくり屋	踏上三處新凸出的地鍵，調查房內時鐘，取得兩枚明信片。

舊世界道具清單

完成「WONER LAND」後返回「TRAVERSE TOWN」

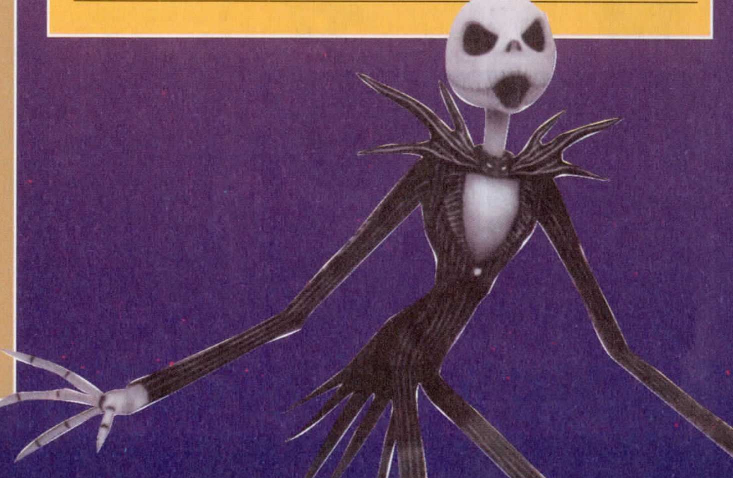
地點	發現物	補充說明
1 番街	ガードアップ	弄熄洋燭後打開寶箱

完成「OLYMPOS COLISEUM」後返回「TRAVERSE TOWN」

地點	發現物	補充說明
子犬たちの家	ケアルガグミ	尋回9至12隻斑點狗
からくり部屋	明信片兩枚	踏上凸鍵後調查時鐘
1 番街	ラストエリクサー	將明信片投入郵筒
1 番街	オリハルコン	將明信片投入郵筒

完成「OLYMPOS COLISEUM」後返回「WONDER LAND」

地點	發現物	補充說明
ハスの森	シェルグミ	向吊鐘草施放魔法「サンダー」
ハスの森	サンダラグミ	向吊鐘草施放魔法「サンダー」



誠聘編輯。

你是否願意與我們見證新世代Gameplayers的誕生？

《Game Players Magazine》由1995年起創刊至今，一直以為香港的玩家提供最高質素的遊戲雜誌為目標，而為了把香港的遊戲雜誌界帶進另一個新世代，我們現時正進行一連串的改革，力圖打破傳統遊戲雜誌的框框，建立一本真正屬於香港人的遊戲雜誌，但與此同時，我們極需要一班擁有同樣理想的新血加入我們編輯的行列，假如你一直有志加入遊戲雜誌編輯的工作，又具備以下的條件的話，我們很希望你能加入我們的大家庭。

有意者請將履歷連同一篇你最近玩過的遊戲作品介紹稿，以及一份以《出色遊戲必備的條件》為題的稿件（各為500至1000字），寄香港灣仔皇后大道東88號堅雄商業大廈1401室遊戲誌編輯部收，信封請註明應徵編輯，或電郵至ianmak@gameplayers.com.hk。

（申請人所提供的資料將予保密並只會作招聘有關職位用途）

申請人必需具備以下條件：

(1) 對遊戲雜誌編輯工作有濃厚興趣。

(2) 優良中文書寫能力，同時具有稿件的創作、構思及組織能力。

(3) 懂中文輸入法。

(4) 中級日文水平，並擁有閱讀日文雜誌的能力。

(5) 對電視遊戲有豐富知識。





PS2	2002年 3月14日
SCEJ ● RPG	
5800 日圓(Premium Box 8800 日圓)	
● DVD-ROM ● 35Kb	

TEXT:AINHO

攻略連載第二回

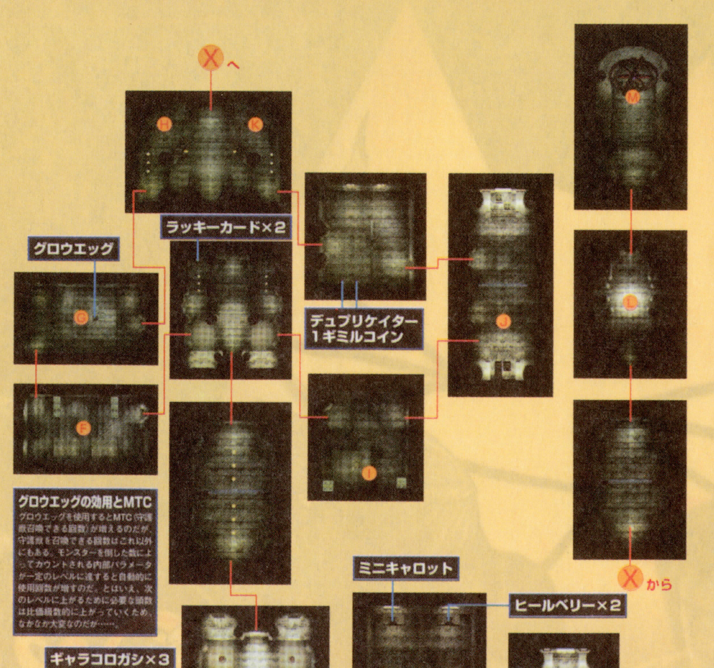
闇擇う陽の標～レイライン觀測所～Alder Fleece Peak

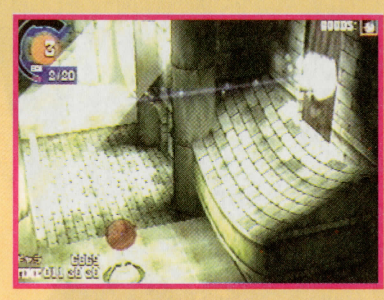
攻略流程

- **A** 利用Gallows的「Steady Doll」將按鈕旁的兩個磚塊推開後，再用Jet的迴力標觸動按鈕，而掉下來的磚塊就用來搭建一條路進出這裡
- **B** 推動磚塊來搭建一條路通過(需兩面對稱)
- **C** 利用「Freezer Doll」的光線射向兩邊的窗子將光折射到地面紅色的球體
- **D** 跟著鏡另一面的擺法點燃油燈，然後利用炸彈將鏡破壞
- **E** 做法與 C 的相同
- **F** 首先利用磚塊搭建一條路到對面，然後將一個磚塊推到按鈕上來打開扇門，餘下的二個就用來搭建一條路通過
- **G** 將按鈕旁的兩個磚塊推下來來搭建一條路通過
- **H** 拉下把手
- **I** 控制下方的磚塊把上方的磚塊推到按鈕上
- **J** 做法與 D 的類似，但還需將木箱的擺法與另一面相同
- **K** 拉下把手
- **L** Boss 戰一「モノアイティターン」
- **M** 離開後 Boss 戰一「ヘクトアイティターン」

離開 LITTLE ROCK 沿東路進發，途中會找到 Jet 之前曾經到過的遺跡「いつか朽ちゆくモノ」，而距離不遠的就是大家要到的北之守護獸神殿「闇擇う陽の標」。進入內，Gallows感覺到Shane正在奪取守護獸的力量，本來這感覺是自然的，可是守護獸的生命能量流走，我們的力量就會逐漸減少……來到L的位置，Gallows 取得了新的 Medium「閃光之一擊」之後，由於神殿的遺產被取走，因而觸發了這裡的魔獸……消滅後來到神殿的深處，發現一個貫穿整個科魯佳亞的聖痕、俗稱「楔」的制御裝置。在遙遠的昔日，人類就是利用守護獸之力將世界的荒廢制止，之後這些守護獸就被封印於世界各地的「生化烙痕」上，而當時所謂的「生化烙痕」，就正是現在的守護獸神殿，然後，巴斯卡之民就成為了烙痕的守護族裔……就在 Virginia 一行人正想離開的時候，再出現另一頭魔物，到底這與科魯佳亞的轉變是否有關？

畫面轉到三位預言者處，見到他們研製出一名由神所創造的Code為「神樣的砦」的機械人ASGARDHR(アースガルズ)，擁有了對目標的戰意與殺意，能在自已判斷下作出攻擊行動的設定，但由於仍在測試階段，攻擊部份的機能有不安定的情況，需有改善的必要……









ENEMY DATA[闇擇う陽の標]

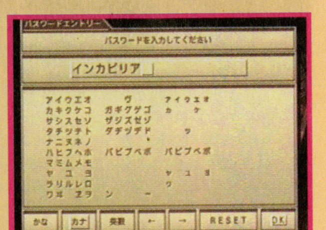
フェアリーライト
HP：30/ 經驗值：10/ 金錢：12/ 半減：光 / 弱點：闇
擊落道具：ヒールベリー / 光之指輪
盜取道具：ボーションベリー / 光之指輪

ホブゴブ
HP：160/ 經驗值：20/ 金錢：24
擊落道具：ヒールベリー / ボーションベリー
盜取道具：ヒールベリー / ボーションベリー

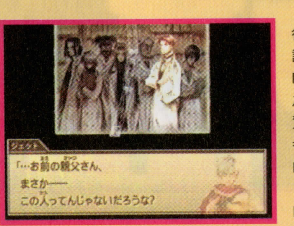
Boss －「モノアイティターン」
HP：2000/ 經驗值：900/ 金錢：1100/ 弱點：光 / 無效：闇
擊落道具：闇之指輪

Boss －「ヘクトアイティターン」
HP：2400/ 經驗值：1200/ 金錢：1400/ 弱點：闇 / 無效：光
擊落道具：ミニキャロット





回到LITTLE ROCK，從グッドウィン口中得知西北方有一研究所。進入「レイライン觀測所」內，Jet感覺頭出現痛楚，好像想起一些事似的……首先在A位置的一格儲物櫃取得Jet的第二件Goods「Detector」，可用來偵測一些隱藏道具，有無與否便一目了然。當玩者閱讀過A房間的『「回覽」3番目の宿直當番』之書本得知Password後，到動力室輸入「インカピリア」令升降機啟動，接著就乘坐升降機往上層。利用在C房間得到的一張ID CARD打開D的門鎖乘坐升降機往第三層，來到E處的房間上，Virginia閱讀過書櫃上的所有書本向Jet談話後，Jet調查這個房間，在牆邊發現一道暗門，他表示是記憶之中而知道的，並想起甚麼「水的搖動、光的反射，然後的是一名穿上白衣的人……」由於Jet的腦海一時不能承受過多的記憶，以致他再一次感到非常頭痛……

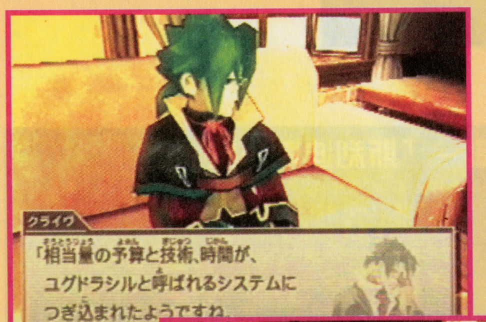


從暗門進入，內裡發現了大量巨大生物培養裝置，這些機械可以作微細的調節，到底用來培育了甚麼的東西呢？接下來沿路前進輸入在F得知的Password將面前的紅外線機關解除後進入房間內，Virginia在桌面上發現之前另外一半餘下的照片，令到Virginia相信父親仍未死去的，而當中更驚訝的是，相中站在她父親面前的竟是Jet的父親……就在此時，三位預言者之一Milady出現，向大家介紹她帶來的機械人ASGARDHR。這部機械的胸部搭載了ジェミニ回路，能夠對周圍的事象記錄下來，以所謂的「發展理論」在因應狀況和經驗底下去作出最佳的行動(原來之前Milady到「不淨なる痕」所取得的ジェミニ回路是用來製造這部機械人的)，接著Milady命令ASGARDHR去對付Virginia一行人作為收集戰鬥資料……經過幾回合戰鬥，Virginia們不僅被ASGARDHR所擊倒，就在Milady想將倒地的Virginia一行人消滅之際，斯利迪嘉一家的Shady及時阻止她，Milady表示無論你們是同伴或是敵人，ASGARDHR也會將面前的為敵性因子判斷，而斯利迪嘉一家就趁著放出煙冒的時候將Virginia一行人救離……



被救出後的Virginia等人，為了收集有關「惑星環境的操作」的資料，Gallows便提意到他的家找尋，而他的家就位於南方的Alder Fleece Peak(ハンフリースピーク)上。進入村的中央上，看見一名叫Albert的教團員正在檢查個「Memory Figure」是否運作正常(即Save用的公仔)，他表示這個「Memory Figure」是在遺跡發掘出來的遺產，由「運命的箱船教團」所管理，叫Virginia們有機會和興趣的話到教團一看。進入Gallows的家，他的女兒見父親回來感到相當高興，然後Gallows便向妻子和女兒介紹他的同伴認識……互相自我介紹後，Gallows拿出了一大堆書籍，據知預言者進行的大規模計劃除了這個「世界樹計劃」就沒有其他，但這個計劃就要有相當量的予算、時間和金錢才可，而參與計劃的人就由科學者與魔道士當中挑選七人所結成的機關，稱之為「七人委會員」。這時Virginia拿回張父親留下的照片看，相中的人數正是有七人的，而她的父親之前與七人委員會同是科學者，難道這個「世界樹計劃」早在十年前經已開始？然而相中的其他人，竟與預言者們的樣貌十分相似，奇怪是樣貌與十年前的完全沒變……

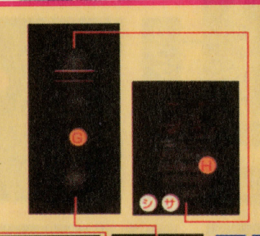
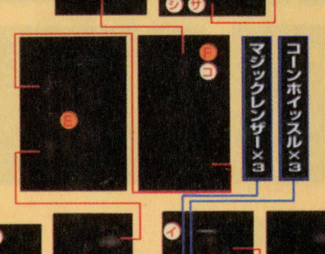


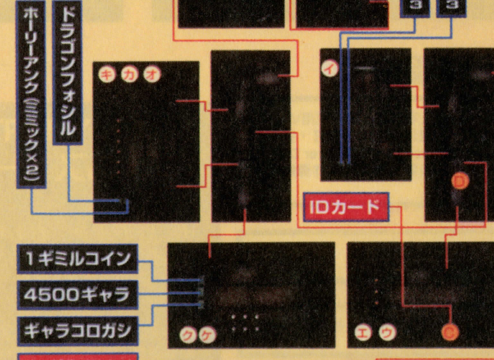




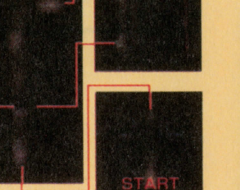
攻略流程

- **A** 閱讀『「回覽」3番目の宿直當番』的書本
- **B** 輸入Password「インカピリア」
- **C** 在桌面上得到一張ID CARD
- **D** 使用ID CARD乘坐升降機到第三層
- **E** 與Jet談話，發現一道暗門
- **F** 閱讀「導きの言葉」的書本
- **G** 輸入Password「みちびきのことば」
- **H** 調查桌面上的破爛照片，然後展開Boss戰－「ASGARDHR」







ENEMY DATA [レイライン觀測所]

カースドコープス
HP：320/ 經驗值：28/ 金錢：30/ 半減：地水風雷冰 / 弱點：光 / 無效：闇
擊落道具：カッパの軟膏 / ブルーブレスレット
盜取道具：ヒールベリー / ボーションベリー

タルギュム
HP：105/ 經驗值：22/ 金錢：26/ 弱點：火
擊落道具：ヒールベリー / ミニキャロット
盜取道具：ボーションベリー / ミラクルベリー

ボーンドレイク
HP：670/ 經驗值：100/ 金錢：120/ 半減：地水風雷冰 / 弱點：光 / 無效：闇
擊落道具：ヒールベリー / ボーションベリー
盜取道具：ボーションベリー / ライアンスシールド

マンガ本
HP：110/ 經驗值：24/ 金錢：28/ 弱點：火
擊落道具：シーズパウダー / 靈鳥の羽飾り
盜取道具：ボーションベリー / 靈鳥の羽飾り

Boss －「ASGARDHR」
HP：2600/ 經驗值：2000/ 金錢：2400
可能是初戰鬥的關係，雖然防禦力高，但只會作單體攻擊，只要將他的防禦力降低利用物理攻擊很快便可戰勝。至於要注意就是他的「高出力屏幕展開」這一招，一合回內的任何攻擊都會無效。

ENEMY DATA [Alder Fleece Peak 周邊]

ツインテール
HP：170/ 經驗值：26/ 金錢：30/ 弱點：雷
擊落道具：ブリーズミント / ゆざまし時計
盜取道具：ボーションベリー / ミニキャロット

モスファンガス
HP：220/ 經驗值：23/ 金錢：28/ 弱點：火 / 吸收：水
擊落道具：アンチドーテ / ムーンストーン
盜取道具：ボーションベリー / ムーンストーン



到了翌朝，眾人們相討過後，與Gallows的妻子キャスリン談話得知位於村西北面的寶石礦脈「ジェムストーンケイブ」，以及西面的車站「EAST HIGHLAND(イーストハイランド)」，而利用Gallows向他的女兒談話就會得到一本「空色之冒險01」。在「DUNE CANYON(ジェムストーンケイブ)」中出沒的怪物有兩種，他們在戰鬥中會互相斯殺，假如雙方存在的話是不會向主角們作出攻擊，可看機行事待敵人氣數而盡的時候出手消滅。Virginia們踏入時感覺到一股冷氣，有如死體安置所一般。來到A的位置上，再次遇上斯利迪嘉一家，原來她們是為了找尋貴珍寶石而來的，而Virginia們就是為了解開這個世界的真實的秘密而來的。來到A的位置上，Maya用槍射掉一塊大石阻礙Virginia們過來搶走寶石，破解方法是首先利用Virginia的魔法卡將大石變紅，接著使用Gallows的「Freezer Doll」將石冷郤，再之後用炸彈將之炸開。Virginia們打算進入洞穴的深處時，斯利迪嘉一家也剛剛趕到(點解行先的她們還遲過Virginia們？)，而今次Maya竟以魔法師的裝扮打算與Virginia們展開爭奪戰，可是她們仍敵不過Virginia們而戰敗，就在Maya一時衝動想施放極大魔法對付Virginia們時，幸好Alfred、Tod和Shady及時阻止她，Gallows就向他們表示我們只是前來調查，對這裡的東西沒有任何興趣，至於礦脈的最深處有甚麼東西就任由你們去取走，可是Maya在深處見到的竟只是普通的寶石而已……









攻略流程

A 將大石破壞。首先利用Virginia的魔法卡將大石變紅，接著使用Gallows的「Freezer Doll」將石冷郤，再之後用炸彈將之炸開

B 跌落 B 的穴口

C 跌落 C 的穴口後往 D 方向前進

D Boss 戰－「斯利迪嘉一家」

ENEMY DATA [ジェムストーンケイブ]

ホダック
HP：670/ 經驗值：36/ 金錢：42/ 弱點：火
擊落道具：ヒールベリー / ボーションベリー
盜取道具：ボーションベリー / リヴァイブフルーツ

ロックバブーン
HP：750/ 經驗值：48/ 金錢：56/ 半減：地 / 弱點：風
擊落道具：ヒールベリー / ボーションベリー
盜取道具：ボーションベリー / ミラクルベリー

Boss 戰－「斯利迪嘉一家」
Maya－HP：1650/ 經驗值：600/ 金錢：650/ 擊落道具：デュプリケイター
Alfred－HP：1500/ 經驗值：600/ 金錢：650
Tod－HP：1820/ 經驗值：600/ 金錢：650
Shady－HP：1340/ 經驗值：600/ 金錢：650/ 無效：火冰 / 弱點：水





フォーチュンギア～外つ國の遺產



回到Alder Fleece Peak上，從キャスリン口中得知有個沈睡了幸運守護獸的神殿，在EAST HIGHLAND乘火車到DUNE CANYON，然後在位於車站東北面調查便會找到フォーチュンギア。原來Gallows和妻子曾經到訪過這裡，他表示感應不到附近有守護獸的生命跳動，可能要到深處內調查。來到C的位置，見到一頭怪物吸取神殿的能量，在戰鬥中要注意牠的毒和病氣的異常效果攻擊。在神殿深處正在利用魔槍吸取守護獸的生命力的Shane，見到Virginia們的到來便將手頭上的工作一時中斷，拔出魔槍以魔性化姿態對付他們等人，而在戰鬥完結後就得到新守護獸「幸運之手札」。





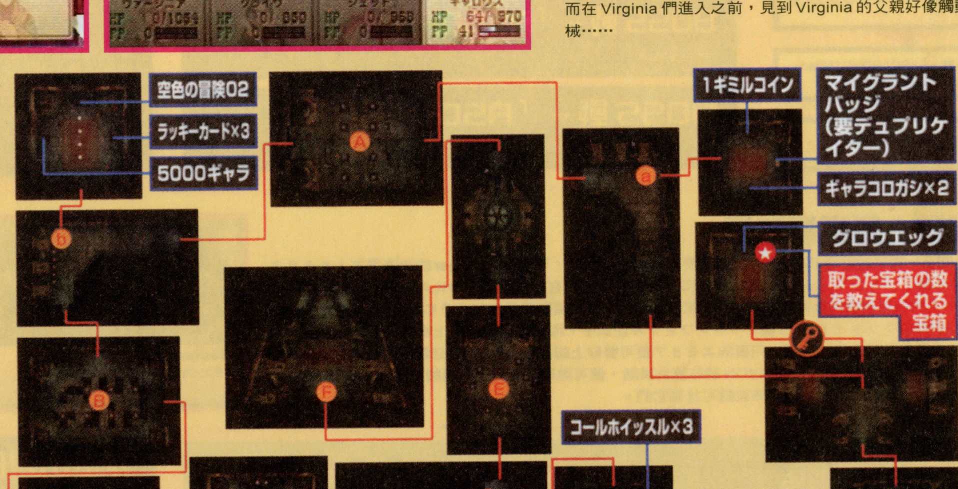




就在Virginia返回Alder Fleece Peak的同一時候，畫面再次轉到預言者處，知道了他們的下一個任務，Malik負責降魔儀式的準備，Milady就帶同ASGARDHR對付那班渡鳥們(Virginia一行人)，而Shane則繼續去奪取守護獸的生命能量來增強自己的力量……回到Virginia一行人那方，他們在傾談關於Virginia的父親的時候，一名叫ダットサン的男子來到說有人想請大家幫手，而他就站在村中心街燈下等待大家，原來他就是之前見面過的教團員Alber，想叫大家到「外つ國の遺產」最深部的動力室取得一件半透明紅色的水晶「キシュの炎」，流傳是可令移民船於星之海上浮起移動，這個就是「キシュの炎」的價值所在，大家認為預言者一定不會放過這件擁有巨大極秘之力的結晶體，便決定接受這件任務，報酬方面就是2000元。至於收藏了「キシュの炎」的遺跡，就位於村西南方附近上，而在Virginia們進入之前，見到Virginia的父親好像觸動過一些機械……

攻略流程

- **A** 與玩神經衰弱遊戲的相同，點著同組的顏色便可
- **B** 破解方法與A的相同，但沒有回數限制，要注意燈的周圍有很多落穴存在
- **C** Boss戰－「オリヴィエル」
- **D** 將其中三個機械凍結，然後踏上未被凍結前的按鈕
- **E** 方法與A的相同，但一些就有時間限制，需動用到Gallows的「Steady Doll」
- **F** BOSS戰－「Shane」



ENEMY DATA [フォーチュンギア]

クリッター

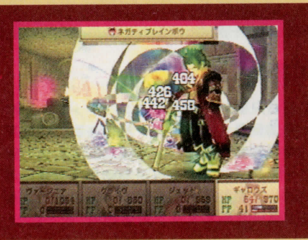
HP：190/經驗值：38/金錢：40/
擊落道具：ヒールベリー/ケットシーズブーツ

グリフォン

HP：250/經驗值：50/金錢：58/半減：風/弱點：地
擊落道具：ヒールベリー/風之指輪
盜取道具：ボーションベリー/風之指輪

BOSS戰－「Shane」

HP：3300/經驗值：1600/金錢：1700/吸收：地水風火雷冰光闇
登場時Shane使出這一招的全體攻擊「ネガティプレンポウ」殺傷力高得驚人，足以扣掉500-600的體力，玩者在這情況下是難以對付他，必須使用「イレイザー」將他使用中的多種補助魔法消除。



Boss戰－「オリヴィエル」

HP：3700/經驗值：800/金錢：1000/吸收：地水風火雷冰光闇
擊落道具：ハシバミの枝

來到「外つ國の遺產」內部最深處，以為順利可以在裝置上取得屬於先史文明的遺物「キシュの炎」後打算離開時，Milady來到命令ASGARDHR對付Virginia們。就在Milady打算命令ASGARDHR將敗下的Virginia們消滅之際，ASGARDHR的系統突然下降，原來是Virginia父親的救助，在進入第二場戰鬥中，由於Virginia父親放了攪亂彈的關係，ASGARDHR的實力變得虛弱起來，比起第一場戰鬥易打很多。戰鬥結束後，Virginia質問他是否我的父親，但他並沒有說出任何話下離開了……回到Alder Fleece Peak將「キシュの炎」交給Alber成功收取報酬之後，他再想叫大家將這個「キシュの炎」送到教團總部，而今次報酬則是8000元。正所謂幫人幫到底，Virginia便決定接受這件依賴，首先得到3000的保證金，餘下的5000元就當將「キシュの炎」的輸送結束之後再付清。至於箱船教團總部就位於Jelly Roger的西南方的一個小島上。



攻略流程

A 踏上按鈕上利用 Virginia 的魔法卡向打開了的動力爐連續放出令 a 的升降機作動

B 從按鈕上的鐵網掉下來來打開門扇

C 得到 Clive 的第二件 Goods「Dynamite Glove」

D 利用「Dynamite Glove」將鐵箱搬開

E 利用「Dynamite Glove」將鐵箱搬到按鈕上

F 將鐵箱逐個推到按鈕上

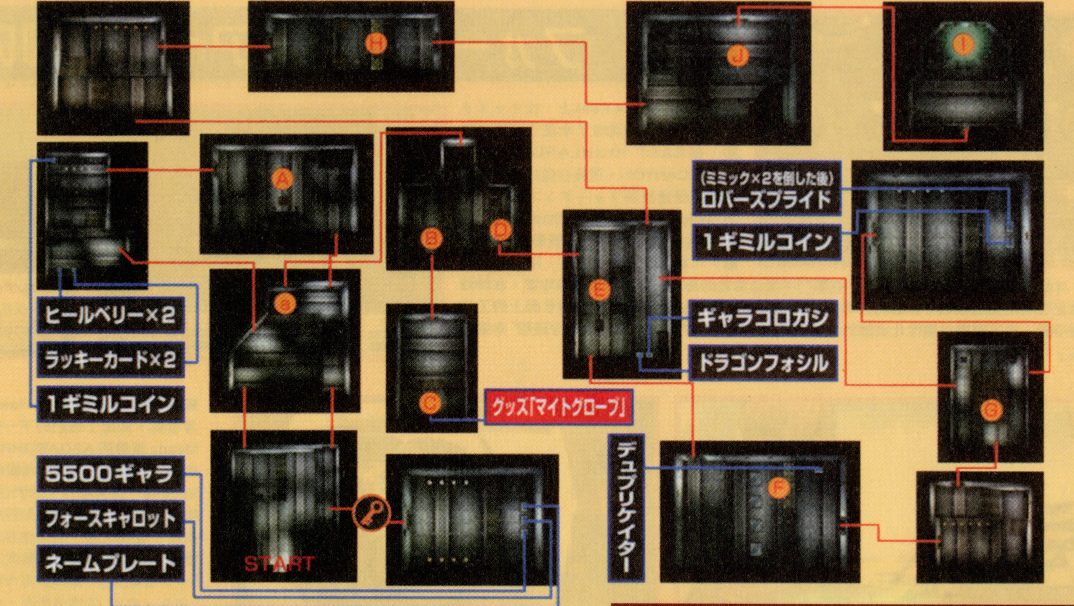
G 將箱子逐個搬後去踏上尾處的按鈕來打開門扇

H 將兩個箱子搬到兩個按鈕上

I 調查裝置，「キシュの炎」入手

J Boss戰－「ASGARDHR&Milady」(TIPS：無需理會 Milady)

Boss 戰－「ASGARDHR」



BOSS 戰－「ASGARDHR&Milady」

HP：4500

BOSS 戰－「ASGARDHR」

HP：2600/ 經驗值：3500/ 金錢：4000

ENEMY DATA[外つ國の遺產]

アンノウン

HP：300/ 經驗值：96/ 金錢：100/ 半減：地水風火雷冰光闇
擊落道具：マジックレンザー/ホーリーアンク
盜取道具：ポーションベリー/ホーリーアンク

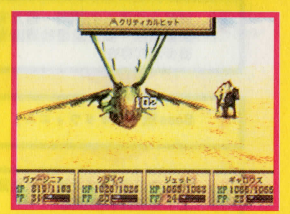
バキューモン

HP：230/ 經驗值：64/ 金錢：70/ 弱點：雷
擊落道具：テレポートスター/バゼラード
盜取道具：テレポートスター

使用砂上艇橫渡砂海

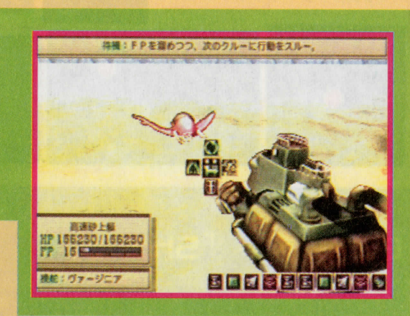
Virginia們下一個目的地DUNE CANYON需要砂上艇才能到達，不過Jelly Roger的改造屋主人エミリア說需要 15 個ドラゴンフォシル作為推動燃料，取得的方法是在 EAST HIGHLAND 乘火車到 DUNE CANYON，向站務員談話會得知附近一帶有魔獸出現，之後消滅騎著馬在DUNE CANYON附近移動時出現有HP4000的グラボイド後 15 個ドラゴンフォシル便到手，而之後在敵人身上得到的ドラゴンフォシル是可強化玩者的砂上艇，玩者，只要向エミリア便可替砂上艇回復HP（船隻必需駛回這裡）。至於玩者在將魔獸消滅之後向 DUNE CANYON 的站務員談話，便可遊玩於各地所出現的 Millennium Puzzle 的迷你遊戲，在世界地圖上利用搜索系統就可找到它們。





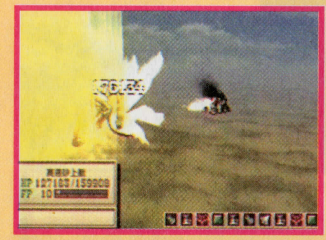
砂上艇各戰鬥指令解說

待機－交由下一個崗位作戰，而待機一回FP就加12。
Formation－改變角色的負責崗位。
Force Ability－使出各 Part 的特殊技能。
Guard－作出防禦。
Arm Man－使出各 Part 的主武裝。
行動次序的顯示。此為敵方的圖示

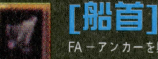


TIPS！

①玩者只要收集50個ドラゴンフォシル把砂上艇加到最大的攻擊力，然後在戰鬥時使用一齊發射指令，那麼如何強勁的魔獸也可將之一擊必殺，這樣便可消滅棲息在通往內海的唯一之路的魔獸(HP為100000)，而之後這消息告訴給エミリア就會得到「石之女神」ITEM。②玩者的砂上艇搭載了自動航行裝置，若然在砂海上迷失方向的話，只要按□掣便可令船隻自動回到Jelly Roger上。③在敵人行動之前，玩者定必作出「Guard」來降低受到的損害。







[操舵]

FA－牽制後,目標を追擊(走到目標背後來增加殺傷力)消費 FP25
AM－旋回しつつ死角をとろ(走到目標側面或背後來增加殺傷力)必要 FP8
AM－閃光彈にて牽制(令攻擊成功率上昇)必要 FP16



[船首]

FA－アンカーを射出後,急速巻き上げ(在同一回合內將拋錨拉近)消費 FP25
AM－アンカーを射出し目標を捕足(增加主砲發射時的 Critical Hit 率)必要 FP8
AM－アンカーの巻き上げ(捕捉目標來加強命中率和攻擊力)必要 FP8

[砲擊]

FA－全裝彈數一齊發射(將所有砲彈一次過發射來增加攻擊力)消費 FP25
AM－主砲發射(發射主砲展開攻擊)必要 FP16

[甲板]

FA－船体修理(船體的耐久度修復)消費 FP25
AM－彈藥裝填(補充主砲用的彈藥)必要 FP4
AM－操縦サポート(增加特定 Part 的行動次數)必要 FP24

外海出現的魔獸

カーギラス

HP：21700/ 經驗值：460/ 金錢：250/ 弱點：冰
擊落道具：炎之指輪

ガラディアボロ

HP：41000/ 經驗值：580/ 金錢：250/ 弱點：地
擊落道具：風之指輪

クラブバブラー

HP：37000/ 經驗值：540/ 金錢：250/ 弱點：雷 / 無效：水

サザーンブロンゾ

HP：32000/ 經驗值：500/ 金錢：260/ 弱點：冰
擊落道具：ヒールベリー

シームルグ

HP：40000/ 經驗值：580/ 金錢：300

ラフレシア

HP：39000/ 經驗值：500/ 金錢：280/ 弱點：冰 / 無效：地
擊落道具：ポーションベリー

內海出現的魔獸

グローダイン

HP：82000/ 經驗值：970/ 金錢：480
擊落道具：ポーションベリー

ダイナソア

HP：84000/ 經驗值：1030/ 金錢：500/ 弱點：風
擊落道具：地之指輪

パンタグリュエル

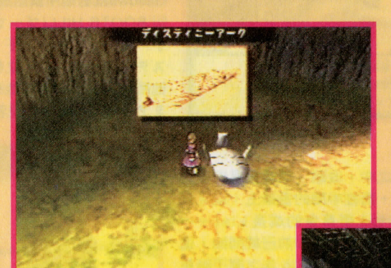
HP：80000/ 經驗值：970/ 金錢：480
擊落道具：地之指輪

フォルネウス

HP：78000/ 經驗值：970/ 金錢：480/ 弱點：光
擊落道具：闇之指輪

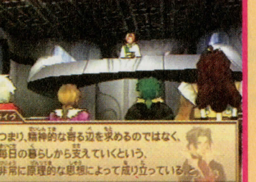
ディスティニーアーク～第 17 號調查點

乘砂上艇來到教團本部ディスティニーアーク，Virginia 們對這裡的感覺有如莊嚴、奢華的神殿氣氛。在本部裡面會發現有很多需要魔法鎖匙才能打開的房間，而一些寶箱就需要未入手的Goods才能取得。來到星天球之間將「キシュの炎」交給這裡的團員並收取了餘額報酬之後，教主ラミアム向 Virginia 們說出了這個教團的背景，由我創立的命運的箱船主義，日以繼夜不斷努力和鑽研，以追求現世利益為至上，他們現正努力發掘移民之船，就在大家傾談的時候，一名團員前來報告表示在發掘途中的第17號調查點被神秘人入侵，從他所講的形容，Virginia們知道是那個人，接著教主便請Virginia們到那裡調查，報酬方面為10000元，而第17號調查點的位置從團員Alber口中得知位於這裡的南面，上陸後在橋前的一帶探索就會找到(但切記不要過橋，因這一帶出沒的怪物相當強勁)。



ENEMY DATA [ディスティニーアーク周邊]

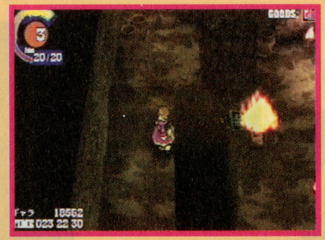
コボルド
HP：1280/ 經驗值：120/ 金錢：130/ 半減：雷 / 弱點：風
擊落道具：ヒールベリー / ボーションベリー
盜取道具：ボーションベリー / 地之指輪

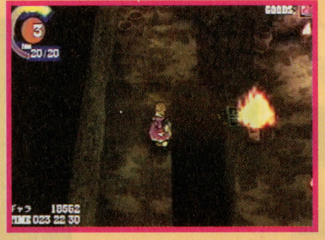


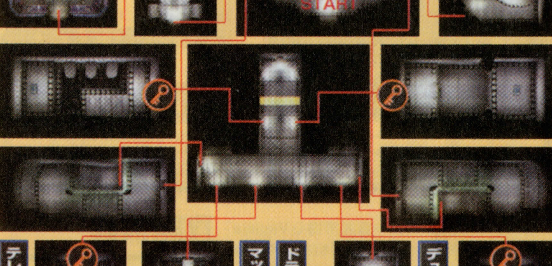


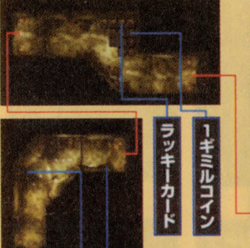
Virginia一行人來到第17號調查點的時候，作業員經已早已撤退以致這裡顯得相當冷清……進入內部不久，果然不出所料遇上了斯利迪嘉一家，他們來的原因是要找ふたつの礦石，然而在同一差不多時間，預言者之一Malik亦來到這兒，並喚出七人委員會的研究結果「人造生命體」招呼大家，雖然Maya等人沒有幫手Virginia們去對付敵人，但就表示會協力去解開面前的難題。來到上，Malik再召喚兩頭魔物去對付Virginia等人，而Maya們就早已不理他們先行一步離開……消滅阻礙後Virginia們終於來到深處上，見到Maya已取得她所要的「アグエライト」和「ゲルマトロン」，接著她再變身成另一裝扮成著名武俠小說「劍花煙雨江南」的アチョー對付 Virginia 們。戰鬥結束後，Maya 向 Virginia 說出的確比起初會面時強了不少，表示今次是我們負，更將「アグエライト」和「ゲルマトロン」全部交給 Virginia，就在 Maya 說出這個能量結晶体兩者接觸時會發出反應作用令這個遺跡出現崩塌時，已見到 Virginia 手上的「アグエライト」和「ゲルマトロン」放在一起……這時玩者要在15分鐘之內脫出這裡，盡量避開戰鬥以免浪費時間。

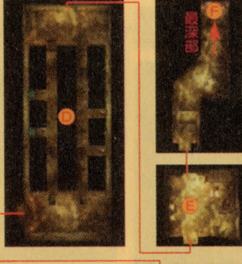












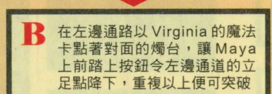




攻略流程



- **A** Boss 戰－「人造生命體」
- **B** 在左邊通路以 Virginia 的魔法卡點著對面的燭台，讓 Maya 上前踏上按鈕令左邊通道的立足點降下，重複以上便可突破
- **C** 破解方法與 B 的相似
- **D** 這裡的秘訣是在不斷放出魔法卡去制止磚塊迫近，另外也要以這個方法去替 Maya 解圍
- **E** Boss 戰－「ハンプティ＆ダンプティ」
- **F** Boss 戰－「斯利迪嘉一家」



ENEMY DATA [第 17 號調查點]

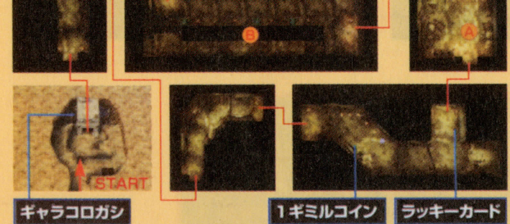
アーチンバグ
HP：95/ 經驗值：20/ 金錢：22/ 半減：地 / 弱點：冰風
擊落道具：ヒールベリー / 地之指輪

キャプター
HP：420/ 經驗值：83/ 金錢：88/ 弱點：火
擊落道具：ボーションベリー / グロウエッグ
盜取道具：ボーションベリー / リヴァイブルーツ

ENEMY DATA [第 17 號調查 Point 周邊]

コボルド
HP：1280/ 經驗值：120/ 金錢：130/ 半減：雷 / 弱點：風
擊落道具：ヒールベリー / ボーションベリー
盜取道具：ボーションベリー / 地之指輪

サンドシザース
HP：400/ 經驗值：78/ 金錢：82/ 半減：火雷 / 弱點：水 / 吸收：地
擊落道具：カッパの軟膏 / ブルーブレスレット
盜取道具：ボーションベリー / ブルーブレスレット



Boss 戰－「人造生命體」

イヲ
HP：1300/ 經驗值：750/ 金錢：780/ 半減：地 / 弱點：風

ネコ
HP：1100/ 經驗值：750/ 金錢：770/ 半減：火 / 弱點：水

ロバ
HP：1400/ 經驗值：750/ 金錢：800/ 半減：冰 / 弱點：火 /
擊落道具：バレットチャージ

トリ
HP：1200/ 經驗值：750/ 金錢：800/ 半減：風 / 弱點：地



Boss 戰－「ハンプティ＆ダンプティ」

ハンプティ－HP：3600/ 經驗值：1550/ 金錢：1600/ 半減：光 / 弱點：闇 / 擊落道具：デュプリケイター
ダンプティ－HP：3600/ 經驗值：1550/ 金錢：1600/ 半減：闇 / 弱點：光 / 擊落道具：ミニキャロット

Boss 戰－「斯利迪嘉一家」

Maya－HP：2040/ 經驗值：1100/ 金錢：1200
Alfred－HP：1900/ 經驗值：1100/ 金錢：1200
Tod－HP：2190/ 經驗值：1100/ 金錢：1200
Shady－HP：1750/ 經驗值：1100/ 金錢：1200/ 無效：火冰 / 弱點：水



今次Virginia可謂任務失敗了，教主ラミアム考慮到遺跡被害的損失，便決定將所得的報酬作為賠償之用，但他也稱讚Virginia這班渡鳥門非常誠實，原來他成為教主之前也是渡鳥，但就只有他一人，而在有一天，他冒險途中迷失了路，就在意識朦朧底下，在一顆大樹下遇上了聖女……Gallows就對他所講話感興趣，於是ラミアム繼續講，在傳授了遺產和知識的我，之後發現一條叫 BOOTS HILL(ブーツヒル)的村(這豈不是 Virginia 的故鄉？)，當我來到村的入口時就倒下了，在村民的看護底下，回復了體力的我，便繼續出發到各遺跡探索，後來就發掘了這個ディスティニーアーク，之後我放棄渡鳥的生涯，在聖女的響導下興辦教團直至現在的今天……而他所提到的大樹，在他的印象記憶之中是在一片綠與藍色的世界上，這是現實並非夢境，而ラミアム向 Virginia 們說若想知道有關遺跡與遺產的事，可到這裡教團的圖書館中閱讀。

在圖書館之中，收藏了很多甚具價值的歷史書籍，而在中間的書架上，就見到一本關於七人委員會的成員 List……「世界樹計劃」在100年前已經開始，這個計劃是屬於惑星的巨大事業，當然這七人委員會不可能是固定的成員，在這 100 年之間不斷更換，而當中就記載了最後十年前的七人委員會的名字，竟有預言者的三人Richard Alcahest、Malik Bendick、Milady Valenty以及Virginia的父親Werner Maxwell，至於當中的エリオット・エンデューロ，竟偶然與Jet的姓相同……接著眾人們便決定回到Virginia的故鄉BOOTS HILL打尋更多有關她父親的情報。





BOOTS HILL～無限連環永久機關

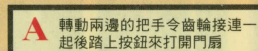




來到BOOTS HILL上，一直非常擔心Virginia的叔父和叔母見她的回來也顯得相當高興，接著Virginia向叔母和叔父介紹她隨行的同伴。Virginia的叔父テスラ所講，Virginia的父親在離開之前只留了這本日記…(雜記帳才是呢！)Clive翻閱過後，得知有關「世界樹計劃」的新情報…「世界樹計劃」最重要的位置是在於一個叫「ユグドラシルシステム」的系統，而ユグドラシル就解作為有大樹、深綠色的森林及藍色的水，這正不是教主所講的一樣？到了翌日，Virginia們打算離開村時，Shane竟路經這裡，原來他現在正找最後的一個守護獸神殿來吸取生命的能量，接著與眾人們交談幾句後便消失了。為了阻止Shane的行動，Gallows建議回到他的故鄉巴斯卡殖民地，向長老ハル請教最後一個守護獸神殿「無限連環永久機關」的所在位置。

「無限連環永久機關」位於巴斯卡殖民地的西南方，於岸邊上陸後不遠便快就會找到。「我來要確認【自由】的真正意味價值…」這就是Gallows今日的目的…果然不出Virginia等人所料，預言者Richard亦來到了這神殿內，看見她們的來到，Richard當然召喚出一頭魔物送給大家。經過多重機關和障礙，Virginia們終於來到神殿的最深處，可是Shane早已來到，並呼叫出吸收了之前語言學習的ASGARDHR，以新戰法去對付Virginia等人……就在Shane眼見ASGARDHR實力仍不夠，將魔槍的力量注入它的體內時，Gallows衝前表示給他3分鐘去將這個神殿起動，因此之後的第二次戰鬥之中只需到了第三回戰鬥便會結束。經過三分鐘之後，Gallows利用自已的意志，終於成功將【血】與【宿命】的束縛解開而得以自由，並且被能穿越過去與未來的Golem，將ASGARDHR送到遙遠的時間去，而shane就說出在ユグドラシル中等待與Virginia決鬥之後便消失了……

攻略流程



A 轉動兩邊的把手令齒輪接連一起後踏上按鈕來打開門扇

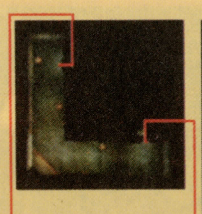
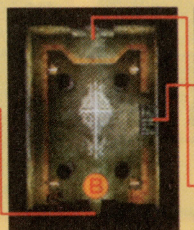
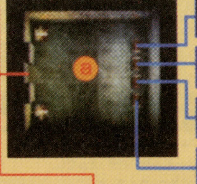
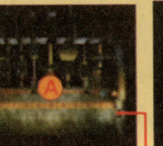
B 在Boss戰－「パイロドレイク」之後，利用左邊提供的木箱搭建一條路通過，然後以Gallows去調查西南方角的物體。

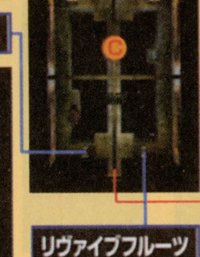
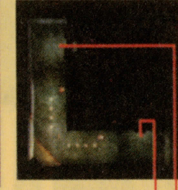
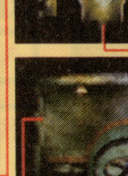
C 首先利用Jet的迴力標觸動橋底下的按鈕，然後借助機關搖動的衝力到藍色的按鈕上，令第二個機動搖動，最後再借助第二個機動搖動的衝力彈到右邊通道上，再以Gallows向物體調查便可打開門扇

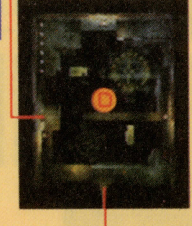
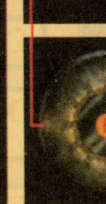
D 越過各大小齒輪來踏上兩個按鈕

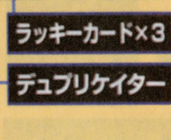
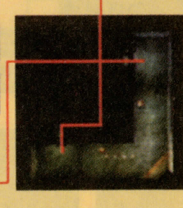
E 順時針去燃點每個燈台

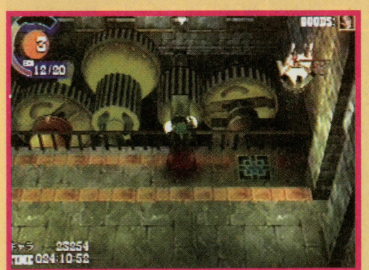
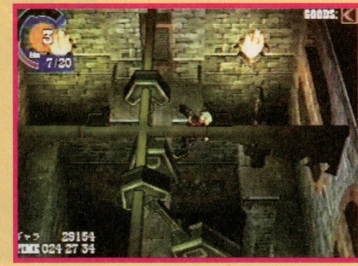
F Boss戰－「ASGARDHR」

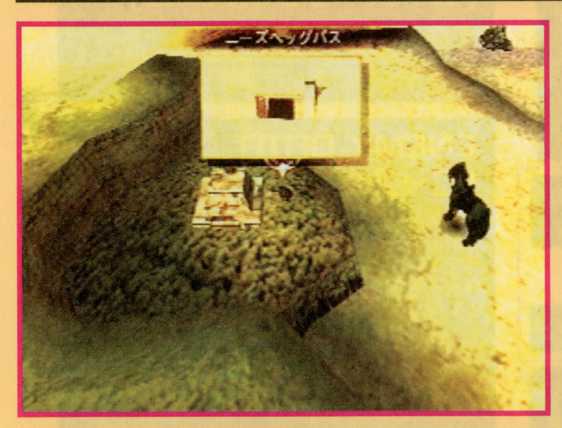





ニーズヘッグパス～グリーンロッジ





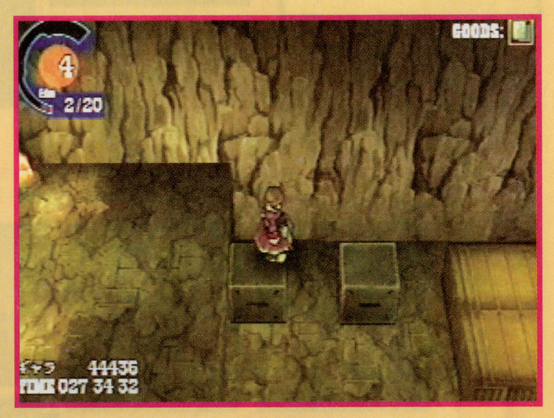
根據Shane之前所講的話，越過ニーズヘッグパス就會來到ユグドラシル，於是Clive提議到各地的城鎮收集有關ニーズヘッグパス的情報。綜合得來的情報，當玩者找到兩個石像後將之調查（一個是位於サンドキャナル西面的小島上，另一個就在サウスファーム的東北方海邊），便會顯示出其中一個ニーズヘッグパス的入口位置，進入內會發覺只可解開一面機關而不能繼續前進，必需找另一邊道ニーズヘッグパス才可進入深部。

來到H的位置上，Richard再次出現對付Virginia等人，而最後他放出了體內的異分子，將Virginia的筋組織硬直以致動彈不得，命令其他人將所有武器放下，以及守護獸的力量……幸好Virginia的父親Werner Maxwell再次出現替大家解圍，而Richard逃離時就掉下了一頭魔物……戰鬥結束之後，雖然Virginia能夠站起來，但因體內的身體機能被Richard所施放的咀咒影響關係而倒下，不過Werner就將藥給Virginia吃，身體很快就會得以修復，而Werner就說因他將這個世界變成荒廢而感到十分之內疚……至於Richard就因之前的戰損傷而需要治療……過了三日後，Virginia也終於甦醒過來，但由於仍未完全康復的關係，以致她的VIT值暫時為0，而小屋內所放置的藥箱就可回復角色的HP、VIT或ECN。接著當Virginia進出屋外時，眼前看到的竟有如發現綠洲一樣的感覺，這是現實，並非做夢，這正是「運命之箱船」教團的教主ラミアム所講的『綠與藍的世界』……接著Virginia等人的下一個目的地，就是預言者的根據地「破戎樹ユグドラシル」……









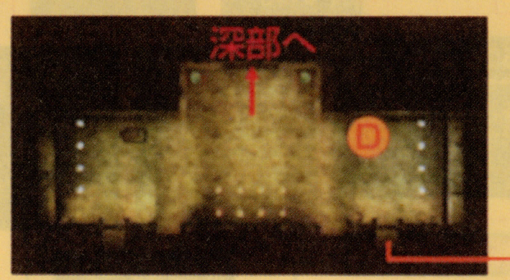
ENEMY DATA
[無限連環永久機關]

デルフィン
HP：470/經驗值：88/金錢：99/半減：地/弱點：風
擊落道具：ヒールベリー/ミニキャロット
盜取道具：ポーションベリー/ミニキャロット

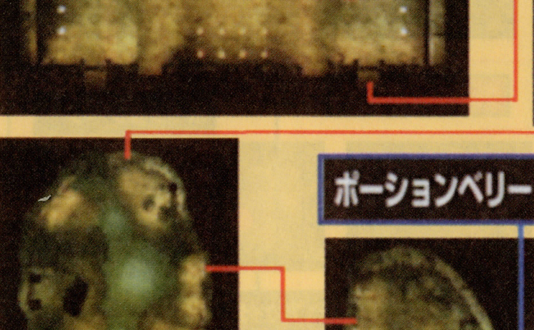
マンティコア
HP：433/經驗值：86/金錢：90/半減：風/弱點：地
擊落道具：アンチドーテ/ムーンストーン
盜取道具：ポーションベリー/風之指輪

Boss –「パイロドレイク」
HP：7000/經驗值：3800/金錢：4000/半減：水/弱點：冰
擊落道具：ドラゴンフォシル

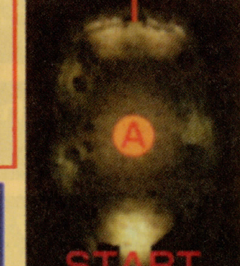
Boss –「ASGARDHR」
HP：5600/經驗值：4200/金錢：4500

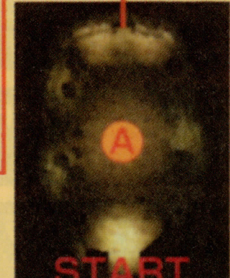




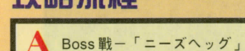








ニーズヘッグパス西
攻略流程

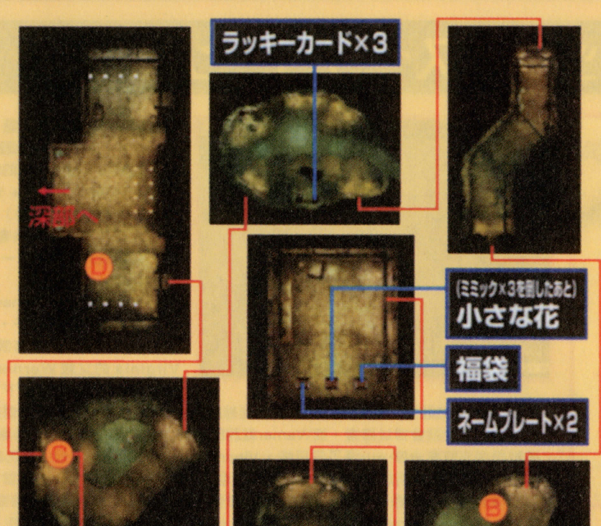


- **A** Boss戰－「ニーズヘッグ」
- **B** 以忍步去將之越過
- **C** 利用Clive的「Dynamite Glove」去把磚塊搭建一條路通過
- **D** 推動把手



ニーズヘッグパス東 攻略流程

- **A** Boss 戰ー「ニーズヘッグ」
- **B** 利用 Jet 的迴力標觸動左邊的按鈕
- **C** 利用梯級的高低差去點著燭台
- **D** 推動把手



ENEMY DATA [ニーズヘッグパス周邊]

トリフィド

HP：350/ 經驗值：72/ 金錢：78/ 半減：地 / 弱點：火
擊落道具：ヒールベリー / 地之指輪

ENEMY DATA [ニーズヘッグパス]

アムドゥスキアス

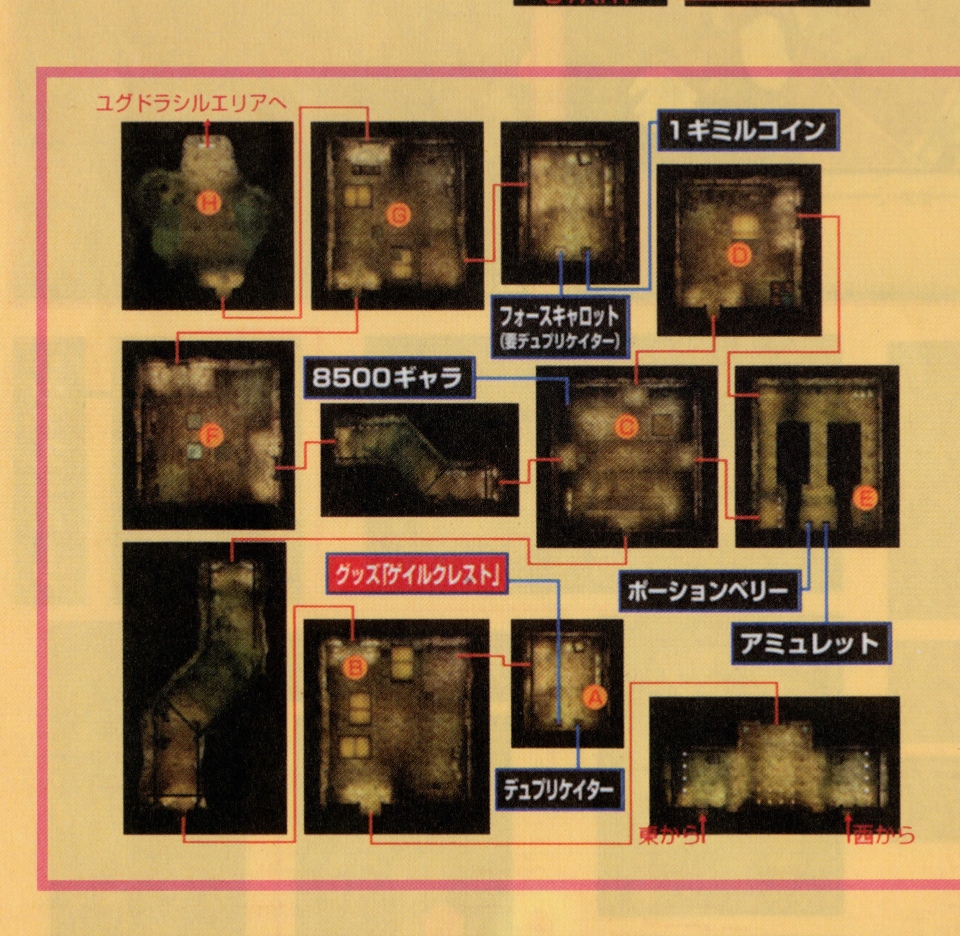
HP：520/ 經驗值：111/ 金錢：120/ 半減：冰 / 弱點：火
擊落道具：リヴァイブフルーツ / ネクタール
盜取道具：ポーションベリー / 失われた聖杯

ヘルタースケルター

HP：485/ 經驗值：104/ 金錢：110/ 半減：冰地風水雷 / 弱點：光 / 無效：闇
擊落道具：ミニキャロット / ライアンズシールド
盜取道具：ミニキャロット / ライアンズシールド

ムシュフシュ

HP：580/ 經驗值：52/ 金錢：26/ 半減：火 / 弱點：冰
擊落道具：ブリーズミント / めざまし時計
盜取道具：ポーションベリー / めざまし時計



ニーズヘッグパス深部 攻略流程

- **A** 得到 Virginia 可作瞬間移動的第二件 Goods「Gay Lu Crest」
- **B** 使用 Virginia 的瞬間移動到北面去
- **C** 首先推動東北面的把手，然後利用 Virginia 的瞬間移動避開按鈕的觸動下回到入口，再利用 Virginia 的瞬間移動到北面去
- **D** 首先踏上按鈕打開門扇，接著利用提供的兩個磚塊搭建一條立足點，之後利用 Virginia 的瞬間移動越過立足點便可離開這裡。
- **E** 利用 Virginia 的瞬間移動越過會崩塌的通路
- **F** 破解方法可參考附圖
- **G** 利用提供的磚塊搭建一條立足點(要最左邊)，然後借助 Virginia的瞬間移動來離開這兒
- **H** Boss 戰ー「Richard」、「バラージュ」

Boss －「ニーズヘッグ」

HP：8000/ 經驗值：4000/ 金錢：4400/ 弱點：光闇

Boss －「Richard」

HP：5000/ 經驗值：4300/ 金錢：4500/ 半減：水 / 弱點：冰
擊落道具：ポーションベリー

Boss －「バラージュ」

HP：3200/ 經驗值：2270/ 金錢：2400
擊落道具：フォースキャロット

ENEMY DATA [グリーンロッジ周邊]

猿人バーゴン

HP：540/ 經驗值：120/ 金錢：138/ 半減：地 / 弱點：火風
擊落道具：ヒールベリー / ミニキャロット
盜取道具：ポーションベリー / 福袋

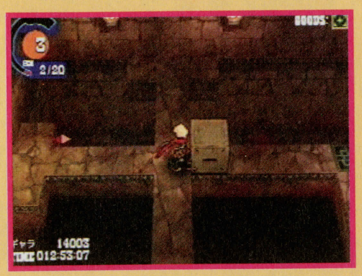
オキュペテー

HP：410/ 經驗值：94/ 金錢：98/ 半減：風 / 弱點：地

シュリーカー

HP：430/ 經驗值：83/ 金錢：90/ 半減：水 / 弱點：火 / 無效：地 / 吸收：雷
擊落道具：おもちゃのハンマー / 忘れじのペン

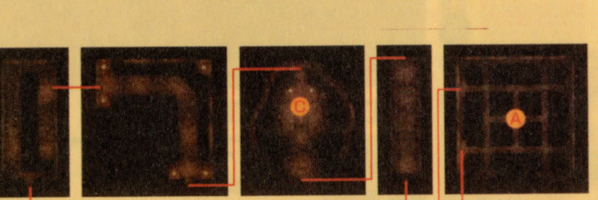
秘密之花園～壞死之迷宮

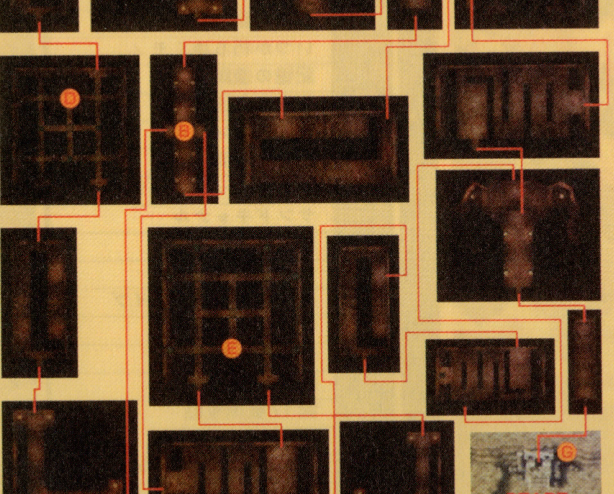




秘密之花園的位置是在巴斯卡的東南面，需要乘坐馬匹越過裂痕才能到達的。在那裡住了一名少女，她表示附近的土地壞死令她種不到花，希望Virginia們幫她去調查一下附近到底出現甚麼問題。當玩者答應她後，她首先會將十顆ヒールベリー給主角們，接下來在秘密之花園的西北面附近會找到一個「壞死之迷宮」，當玩者在深處中消滅這裡的Boss並取得「闇之指輪」後，由於「闇之指輪」的咀咒所影響的關係，令到角色的HP最大值為1、VIT為0，以及不能作出即時Save，玩者就要以這個狀態下回途離開這裡，因此要盡量避開戰鬥，而遇上戰鬥時就要在被攻擊時盡快將敵人擊倒，即使全滅也可Continued，不要驚慌會Game over。只要外出迷宮後，「闇之指輪」便會自動消滅，而角色的HP便會回復原來狀態，之後返回秘密之花園向少女報告，自此玩者便可在這裡種植ITEM，這樣往後便不再為不夠體力回復的ITEM用而煩惱了。







攻略流程

- **A** 將磚塊推到按鈕上
- **B** 方法與A的相同
- **C** Boss戰－「リングキーパー」
- **DEF** 利用各磚塊推到四個按鈕上
- **G** 外出後指輪自動消滅，角色的體力回復原來狀態

ENEMY DATA [秘密之花園周邊]

サラセニアン

HP：250/經驗值：52/金錢：58/半減：地/弱點：火/吸收：水
擊落道具：元氣ドングリ/ハートリーフ
盜取道具：ヒールベリー/ハートリーフ

ENEMY DATA [壞死之迷宮]

アンデッドレプトル

HP：365/經驗值：76/金錢：80/半減：冰地風水雷/弱點：光
擊落道具：ヒールベリー/ライアンズシールド
盜取道具：ポーションベリー/ミニキャロット

ラットモンキー

HP：160/經驗值：48/金錢：50/半減：冰地風水雷/弱點：光/無效：闇
擊落道具：ポーションベリー/アミュレット
盜取道具：ムーンストーン/ミニキャロット

レイチェル

HP：180/經驗值：38/金錢：40/半減：冰地風水雷/弱點：光/無效：闇
擊落道具：ヒールベリー/ケットシーズブーツ
盜取道具：ポーションベリー/ミニキャロット

Boss戰－「リングキーパー」

HP：4800/經驗值：3900/金錢：4000/半減：冰地風水雷/弱點：光/無效：闇

戰士們聚集之地－鬥技場ガンナーズヘヴン

於世界地圖的東北端的岸邊上陸，然後沿荒廢的路軌往南下便會找到鬥技場ガンナーズヘヴン。一如題名，這個地方是作挑戰自己實力之用，因應不同賽事和場數中勝出可獲得不同珍貴的賞品。





ENEMY DATA [ガンナーズヘヴン周邊]

オークウォリアー(豬型)

HP：310/經驗值：38/金錢：15/弱點：水
擊落道具：ヒールベリー/ミニキャロット
盜取道具：ポーションベリー/アミュレット

オークウォリアー(植物類)

HP：320/經驗值：38/金錢：40/半減：雷/無效：地/弱點：火
擊落道具：ヒールベリー/アミュレット
盜取道具：ポーションベリー/ケットシーズブーツ

オークシャーマン(動物類)

HP：290/經驗值：38/金錢：16/弱點：水
擊落道具：ヒールベリー/ポーションベリー
盜取道具：ポーションベリー

オークシャーマン(植物類)

HP：300/經驗值：38/金錢：40/半減：雷/無效：地/弱點：火
擊落道具：ヒールベリー/ケットシーズブーツ
盜取道具：ポーションベリー/ケットシーズブーツ

ENEMY DATA [ガンナーズヘヴン的東北面Area]

ブラックサバス

HP：1250/經驗值：210/金錢：230/半減：闇/弱點：光
擊落道具：カッパの軟膏/ブルーブレスレット
盜取道具：ポーションベリー/闇之指輪

ライカンスロープ

HP：1000/經驗值：167/金錢：180
擊落道具：ヒールベリー/ミニキャロット

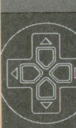
ENEMY DATA [ガンナーズヘヴン的東面Area]

トロール

HP：645/經驗值：83/金錢：100/弱點：風光/吸收：地
擊落道具：ヒールベリー/ライアンズシールド
盜取道具：ポーションベリー/ライアンズシールド

レムナント

HP：250/經驗值：32/金錢：40/半減：冰地風水雷/無效：闇/弱點：光
擊落道具：カッパの軟膏/ケットシーズブーツ
盜取道具：カッパの軟膏/ブルーブレスレット





DUNGEON

a	ゴブズアジト
b	墮ちた聖域
c	いつか朽ちゆくモノ
d	記憶の遺跡
e	錯綜する迷圖
f	カ・ディンギル
g	不淨なる痕
h	ルナティックガーデン
i	サンドキャナル
j	闇擇う陽の摽
k	レイライン観測所
l	ジェムストーンケイプ
m	フォーチュンギア
n	外つ國の遺產
o	壞死の迷宮
p	第 17 號調查點
q	無限連環永久機關
r	ニーズヘッグパス東
s	ニーズヘッグパス西
t	破戎樹ユグドラシル

ITEM

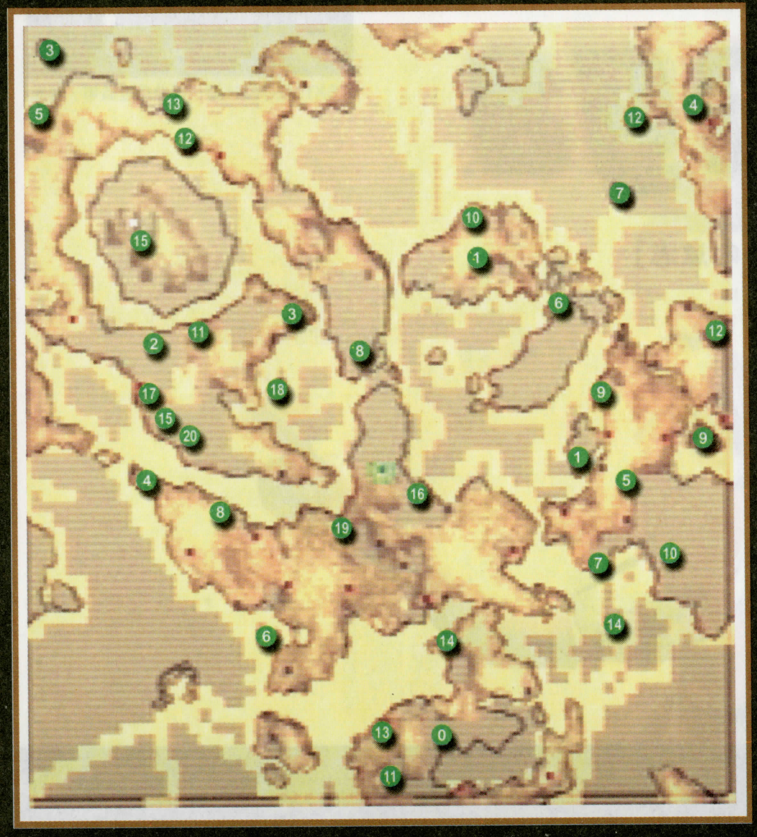
No.	ITEM 名	位置
1	1500 元	(X:17422 Y:4411)
2	2000 元	(X:16284 Y:10277)
3	3500 元	(X:6624 Y:7844)
4	5000 元	(X:815 Y:13827)
5	5000 元	(X:10296 Y:1492)
6	8000 元	(X:1481 Y:6705)
7	10000 元	(X:11713 Y:22773)
8	1ギミルコイン	(X:4004 Y:23116)
9	1ギミルコイン	(X:21400 Y:13985)
10	1ギミルコイン	(X:23924 Y:7099)
11	デュプリケイター	(X:1843 Y:15840)
12	デュプリケイター	(X:9265 Y:18980)
13	デュプリケイター	(X:13232 Y:11870)
14	デュプリケイター	(X:15130 Y:3239)
15	デュプリケイター	(X:17330 Y:2280)
16	デュプリケイター	(X:25190 Y:17640)
17	ギャラコロガシ	(X:15500 Y:8375)
18	ギャラコロガシ	(X:19745 Y:8420)
19	ギャラコロガシ	(X:8576 Y:11185)
20	マイグラントバッジ	(X:7552 Y:7930)

No.	ITEM 名	位置
21	マイグラントバッジ	(X:6535 Y:11270)
22	マイグラントバッジ	(X:7537 Y:13791)
23	マイグラントバッジ	(X:15938 Y:18175)
24	マイグラントバッジ	(X:22910 Y:9280)
25	ゲージブラスキット	(X:13204 Y:25056)
26	ネームプレート	(X:8366 Y:12020)
27	ネームプレート	(X:20560 Y:11998)
28	ネームプレート	(X:18840 Y:2265)
29	ラッキーカード	(X:18175 Y:24690)
30	ちょっとお得福袋	(X:6426 Y:13987)
31	ちょっとお得福袋	(X:8603 Y:14783)
32	ちょっとお得福袋	(X:15080 Y:16904)
33	アンブロシア	(X:17533 Y:16836)
34	ちいさな花	(X:18692 Y:14680)
35	フォースキャロット	(X:12965 Y:14643)
36	石の獅子王	(X:20901 Y:16771)
37	ファイルキー	(X:5822 Y:17734)

TOWN

A	パスカーコロニー
B	ジョリーロジャー
C	クレイボーン
D	ティティーツイスター
E	リトルロック
F	ハンフリースピーク
G	ディスティニーアーク
H	ブーツヒル
I	ミドルアース
J	ウェストウッド
K	イーストハイランド
L	デューンキャニオン
M	サウスファーム
N	ガンナーズヘヴン
O	秘密の花園

各 Millenium Puzzle 分佈位置



道具一覽表

道具名	買值	賣值	效果
ヒールベリー	-	10	失去的體力 300 回復
ポーションベリー	-	20	失去的體力 1000 回復
リヴァイブフルーツ	-	15	異常狀態「昏倒」治療及失去的體力 1/4 回復
1ギミルコイン	-	3	儲存遊戲進度
アンチドーテ	20	10	異常狀態「毒」治療
ウィッチメディシン	10	5	異常狀態「病氣」治療
カッパの軟膏	40	20	異常狀態「痲痺」治療
やすらぎの風車	60	30	異常狀態「混亂」治療
おもちゃのハンマー	10	5	異常狀態「忘卻」治療
元氣ドングリ	40	20	異常狀態「やるせない」治療
ブリーズミント	40	20	異常狀態「催眠」治療
シーズパウダー	20	10	異常狀態「ガラス細工」治療
マジックレンザー	40	20	異常狀態「ブロンズ像」治療
ネクタール	-	150	回復最大 HP 上限
仙草アルニム	-	250	「戰鬥不能」狀態除外，全異常狀態治療
ちいさな花	-	1	Lucky 值一階段提昇
ミニキャロット	-	50	提昇 FP 的 1Level
フォースキャロット	-	250	提昇 FP 的最大 Level
ラッキーカード	-	100	所得的經驗值 2 倍補正
ギャラコロガシ	-	1500	所得的金錢為 2 倍
福袋	-	150	EXP500 上昇
ちょっとお得福袋	-	500	EXP1000 上昇
レベルアップル	-	10000	角色提昇一個 Level
デュプリケイター	-	-	打開被魔法封印的門扇的鎖匙
コールホイッスル	100	50	呼叫乘用馬
テレポートスター	-	-	瞬間移動到車站上
グロウエッグ	-	500	提昇 MTC 數量
ネームプレート	-	400	更改非主線角色的姓名
アースジェム	-	100	地屬性 Arcane 攻擊
ウォータージェム	-	100	水屬性 Arcane 攻擊
ファイアジェム	-	100	火屬性 Arcane 攻擊
ウィンドジェム	-	100	風屬性 Arcane 攻擊
サンダージェム	-	100	雷屬性 Arcane 攻擊
フローズンジェム	-	100	冰屬性 Arcane 攻擊
ライトジェム	-	100	光屬性 Arcane 攻擊
ダークジェム	-	100	闇屬性 Arcane 攻擊
アイテムチェッカー	-	-	搜索系統道具發現機能付加
マップスコープ	-	-	Out Field Map 顯示
マイグラントバッジ	-	-	全員提昇一個 Level
ゲージプラスキット	-	-	ECN 上限加 10
フィールドスクリーン	5000	-	顯示世界地圖

Personal Skill 與 Plug-in ITEM 資料一覽

Personal Skill	效果	ITEM	ITEM 賣值	Medium	機動階段	消費 POINT
異常狀態「毒」耐性	對異常狀態「毒」的抵禦力	ムーンストーン	500	烈火の怒り	4	1
異常狀態「病氣」耐性	對異常狀態「病氣」的抵禦力	ハシバミの枝	250	大地の唸り	4	1
異常狀態「痲痺」耐性	對異常狀態「痲痺」的抵禦力	ブルーブレスット	1000	????	4	1
異常狀態「混亂」耐性	對異常狀態「混亂」的抵禦力	クリアチャイム	1500	????	4	1
異常狀態「忘卻」耐性	對異常狀態「忘卻」的抵禦力	忘れじのペン	250	????	4	1
異常狀態「やるせない(封印)」耐性	對異常狀態「やるせない(封印)」的抵禦力	ハートリーフ	1000	????	4	1
異常狀態「催眠」耐性	對異常狀態「催眠」的抵禦力	めざまし時計	1000	月の幻惑	4	1
異常狀態「ガラス細工(耐弱)」耐性	對異常狀態「ガラス細工(耐弱)」的抵禦力	靈鳥の羽飾り	500	????	4	1
異常狀態「ブロンズ像(石像)」耐性	對異常狀態「ブロンズ像(石像)」的抵禦力	ホーリーアンク	1500	????	4	1
「地」屬性耐性	對「地」屬性攻擊的抵禦力	地の指輪	1000	大地の唸	4	1
「水」屬性耐性	對「水」屬性攻擊的抵禦力	水の指輪	1000	水のささヤき	4	1
「冰」屬性耐性	對「冰」屬性攻擊的抵禦力	冰の指輪	1000	水のささヤき	4	1
「炎」屬性耐性	對「炎」屬性攻擊的抵禦力	炎の指輪	1000	烈火の怒り	4	1
「風」屬性耐性	對「風」屬性攻擊的抵禦力	風の指輪	1000	疾風の爪	4	1
「雷」屬性耐性	對「雷」屬性攻擊的抵禦力	雷の指輪	1000	疾風の爪	4	1
「光」屬性耐性	對「光」屬性攻擊的抵禦力	光の指輪	1000	閃光の一擊	4	1
「闇」屬性耐性	對「闇」屬性攻擊的抵禦力	闇の指輪	1000	月の幻惑	4	1
Critical Hit	提昇 Critical Hit 的威力	????	????	烈火の怒り	4	1
Counter	受到物理攻擊後一定確率作出反擊	ノーザンブレード	220	疾風の爪	4	1
ATP Blocker	物理攻擊一定確率完全防禦	ヴァンブレイス	100	水のささやき	2	2
DEFENSER	一定確率下承受同伴受到的物理攻擊	ライアンズシールド	100	大地の唸り	2	2
Cancel	發動イナーシャルキャンセル所消費的 FP 為 0	バゼラード	350	????	1	4
瀕死時 RES 上昇	瀕死狀態時 RES 上昇	ケットシーズブーツ	150	????	2	2
瀕死時 Invisible	瀕死狀態時不受到敵人攻擊	????	????	閃光の一擊	1	5
FP Save	減少發動 Arcane 必要的 FP	エルダーレコード	1000	月の幻惑	2	4
Coin Up	戰鬥結束後 25% 確率取得兩倍金錢	????	????	幸運の手札	1	3
EXP Up	增加戰鬥結束後所取得的經驗值補正	-	-	幸運の手札	2	4
LUK Up	將幸運轉為 Best 狀態	????	????	幸運の手札	3	4
Initative	25% 確率先制攻擊	テンガロンハット	10000	閃光の一擊	1	3
Status Guard	Guard 時所有異常狀態攻擊無效化	アミュレット	350	????	1	1
Remove Trap	提高解開寶箱的成功率	ロバーズブライド	2500	????	2	4

CHECK！今回攻略範圍所得的 Medium 一覽

能力值 Bonus	Personal Skill	SP	MAX LV	Skill 效果	Arcane	FP	Arcane 效果
幸運之手札(チャパパンガ)							
HP+10%	EXP UP	2	4	獲得 EXP 上昇	ホクスポクス	18	運氣一時上昇
AIM+10%	LCK UP	3	4	LCK 值補正	ピックポケット	32	偷取對象者所持的金錢
PRY+30%	金錢上昇	3	1	25% 確率獲得兩倍的金錢	ランダマイザー	0	在所擁有的 Acane 中以隨機形式發動
-	-	-	-	-	ファミリア	8	將使用的魔法轉為無屬性攻擊
時空之車齒(ダン・ダイラム)							
DEF+10%	異常狀態「戰鬥不能」耐性	1	4	對異常狀態「戰鬥不能」化的抵禦力	バニッシュ	48	將對象者消失
MGR+10%	瀕死時 Over Guard	3	1	瀕死時防禦能力增加	コマンドリプレイ	100	在回合內結束之前，可改變選擇的實行指令
RES+10%	Surprise Guard	3	1	回避「不意打」的發生	エスケープ	5	戰鬥中緊急脫出
PRY+10%	-	-	-	-	Reset	100	戰鬥模式突入時的狀態再始動

Xenosaga
EPISODE I
Der Wille zur Macht［力への意志］

PS2 2002年2月28日
NAMCO ● RPG ● DVD-ROM
7800日圓(限定版12800日圓)● 165KB
對應PS2專用HARDDISK

TEXT:VECTOR 第一開發局社員甲・杉原











相遇

經過一輪騷動，ELSA終於平靜下來，開始前往第二米路斯亞的漫長旅程。船上眾人難得一刻安寧，大家都在享受SHION泡製的咖喱。由於ELSA所有船員都是大男人，沒有甚麼好東西吃，所有人都對SHION的廚藝讚不絕口呢。

SHION與ALLEN在船上可不能白吃，而且只有SHION一位女性，煮飯洗碗這些工作走不掉了。在這時候，ALLEN向SHION詢問以後的事……

「那，以後我們怎樣？」

「不能放下KOS-MOS不理吧？」SHION說，「那孩子是無緣無故起動的啊！」

「本來準備在WOGLINDE完成起動實驗後把她送到第二米路斯亞的二局，然後就放個大假的啊……」ALLEN歎道。



ELSA

1 ローズジスト
2 アクアジスト
3 EPドラッグS x2
4 アクアジスト
5 EPドラッグA
6 50G
7 150G
8 200G
9 EPドラッグA x5
10 アクアジスト
11 スペーステント
12 200G
13 50G
14 スペーステント
15 DECODER NO.10
16 月のペンダント
17 EPドラッグS
18 100G
19 ファイバースーツ
20 150G
21 EPドラッグA x5
22 コート・光
23 解除キー
24 SEGMENT ADDRESS NO.8
25 SEGMENT ADDRESS NO.14

■－SHOP
▼－SAVE POINT

「好像船長的口吻呢…」SHION笑道，「已經過去的東西也沒辦法啦，總之先把狀況連絡本社，等待那邊的指示就好了。」

「下……即是說要在這裡待上一段日子嗎……」

「甚麼事？」

「我覺得怪怪的，於是調查了一下這艘船的船箱，他們是KOOKAI FOUNDATION的關係者啊，」ALLEN說，「這可不妙啊，不是有傳聞那裡是異能者的巢穴嗎？」

「啊，人種的偏見！」SHION道，「沒錯KOOKAI FOUNDATION是米路斯亞自治政府設立的特異武裝組織，不過這是戰後處理那時的事啦，現在只是一個普通的財團啊。雖則在設立的經緯上並沒有解除武裝……」

SHION繼續說：「在原種保護法制定前保護那些被害者的，現在的代表理事的手腕獲得很高評價呢。叫甚麼名字……？」

「GAIGNUN KOOKAI，」SHION身後傳來異能者CHAOS的聲音說。

「CHAOS？有甚麼事嗎？」SHION問。

「不，只是想看看有甚麼可以幫忙而已……」

「多謝啊，那可不可以幫忙抹碗？」SHION也不客氣，請CHAOS幫忙。

做完事後，SHION準備了一份飯菜，送給沒有到餐廳吃飯的ANDREW中佐。

「KOS-MOS呢？」正想離開時，CHAOS問SHION。

「KOS-MOS在放置於格納庫裡的調整糟再調整中，應該還要用上數小時吧。」SHION答，「哎，莫非你想找她說話？是那樣就好啦。」

「可以嗎？」

「當然啦。」

道別後，CHAOS滿心歡喜的去找KOS-MOS，SHION亦拿起飯菜，前往格納庫尋找ANDREW中佐。

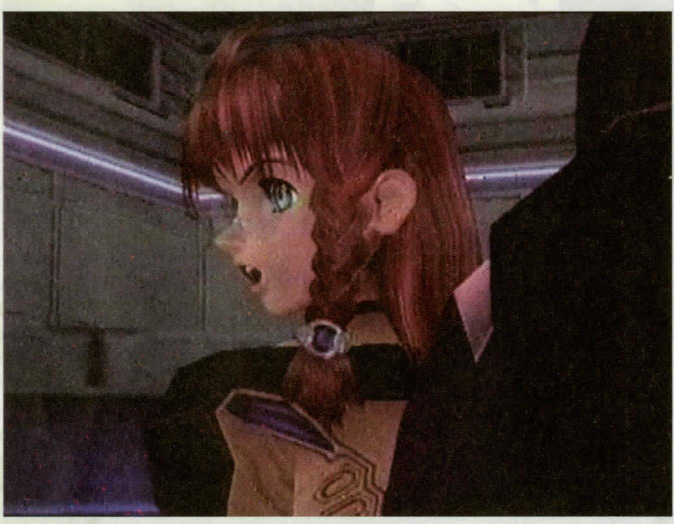
在ELSA某房間裡，KOS-MOS正躺在調整糟裡補充能源。CHAOS靜靜地走到KOS-MOS身邊，輕輕的對她說：「終於見到妳了……真正的妳到底在哪裡沉睡著呢…？」CHAOS凝望著KOS-MOS一會，忽然好像察覺到些甚麼似的，對她說了一聲晚安，就準備離開了。這是剛好ANDREW中佐從門外走進來，但CHAOS已經消失得無影無蹤……

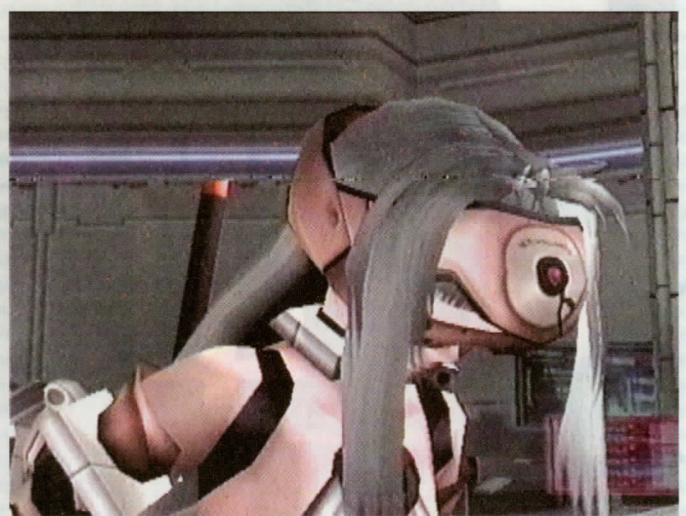
ANDREW同樣走到KOS-MOS身邊，看了看KOS-MOS，開始回憶起一件兩年前的往事……



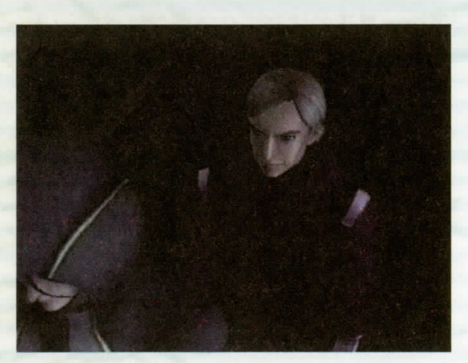












在一個雨夜，身穿U-TIC軍服的ANDREW從一名神秘男子手上取得一個CONNECTION GEAR。

「這東西可以信得過吧？」ANDREW問，「但，為甚麼……？」

當ANDREW想進一步質問的時候，那名神秘人已經不知所蹤……

正在進行KOS-MOS起動實驗的VECTOR實驗室，由ANDREW帶領的U-TIC部隊突然闖進，並企圖以武力制壓整個設施！ANDREW利用手上的CONNECTION GEAR開啟了調整糟，這時在調整糟裡，外型有點分別的KOS-MOS竟然發了狂似的，不斷襲擊實驗室內的人，開始了一場無差別的大屠殺！感到極度恐懼的ANDREW慌忙逃到外面，但KOS-MOS窮追不捨，雖然外面的戰鬥機已經整裝以待，不過其炮火卻對KOS-MOS絲毫無損，KOS-MOS高舉右手，一條LASER在瞬間就把戰機擊毀！KOS-MOS驚人的破壞力，令ANDREW進入極為恐怖的狀態……

「這就是……那時的ARCHETYPE嗎……？」

ANDREW從懷裡取出手槍，用他正不停顫抖著的手把槍口指向KOS-MOS。曾經令自己感受到絕望的KOS-MOS就在眼前，但恐懼感卻使得ANDREW完全不能開槍……

在ANDREW的恐懼還未消除的時候，SHION突然走進調整室，ANDREW本能反應向著SHION舉槍，令她嚇了一跳……

「哎……在房間也找不著你……」SHION慌忙道，「那個……中佐覺得餓了嗎？」

「……」

「中佐在做甚麼？」

「我在看這傢伙……」ANDREW看著KOS-MOS答。

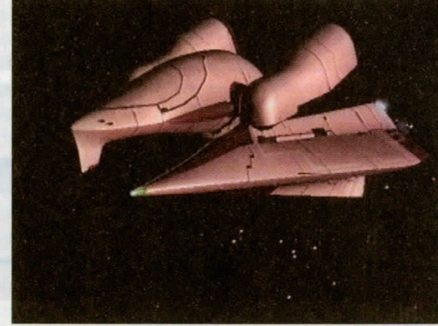
「看KOS-MOS？拿著手槍…？」

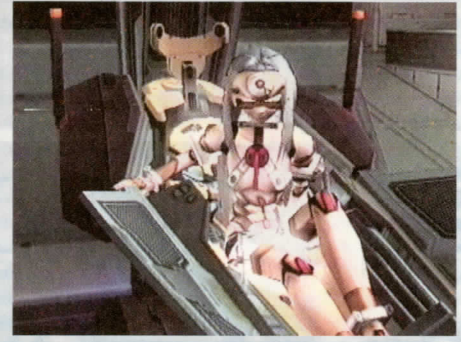
「呀，這個是……習慣…」

「對呢，中佐是軍人啊。」對於ANDREW的解釋，SHION似乎十分受落……







「我也認識一個有這種癖好的人啊，整天拿著刀在笑嘻嘻的樣子……不覺得危險嗎？」SHION 無奈地說。

「對……對呢，刀…很危險呢……」ANDREW 支支吾吾的，一邊接過 SHION 手上的飯菜，一邊說：「掃討 GNOSIS 用的人型機械……怎樣看也不像呢。」

「嗯……」SHION 輕輕地撫摸著 KOS-MOS 的臉頰，說：「這孩子是兵器啊，就算是這樣子……」

「沒錯呢。在 WOGLINDE 脫出前……是叫 VIRGIL 中尉吧？他就是被這東西的戰鬥計算殺掉的吧。」

這是 SHION 最介懷的一件事，ANDREW 這樣說使她半晌沉默不語。

「我不是在怪責妳……」ANDREW 說，「理論、道理……人類漸漸給這些東西殺死，經常聽到的說話呢。」

「我沒想到這孩子竟然會做出這樣的事來……」

「基礎理論是妳組織的吧？」

「嗯，沒錯。」SHION 答道，「是我的孩子……不，是朋友吧，我是這樣想的，但……」

「不過在那個狀況，我想中尉怎樣也不能得救吧……」

「多謝你啊……咦？中佐吃飯很整潔呢。」

「嗯？嗯……是性格吧，雖則是後天的……」

ANDREW 的說話令 SHION 有點費解……

「那個……為甚麼會乘上 WOGLINDE？」SHION 問道。

「……為何會這樣問？」

「沒甚麼……不過總是覺得那部隊的空氣與中佐有頗大分別……」

「WOGLINDE 是倉猝編成的部隊，」ANDREW 對 SHION 說，「還有，軍人是有很多種的啊。」

「軍人……嗎…？」

另一邊廂，幾經辛苦 ZIGGY 與 MOMO 終於能擺脫 U-TIC 的追捕，負責駕駛的 MOMO 正想往第五艾路沙林進行長距離跳躍，ZIGGY 對她說：「MOMO，我們不會回去小委員會本部……」

「為甚麼……？」MOMO 失望地問道。

「妳的目的地是第二米路斯亞自治政府……」ZIGGY 對顯得十分失望的 MOMO 說，「對不起，命令是這樣……」

第五艾路沙林，連邦調查小委員會－

「有關回收百式的事情，剛才有報告已經進入歸還路線。」

「呵，幹得也很快嘛。之後只要送到第二米路斯亞的 U.M.N. 管理中心就可以放心了……」

「這樣不是很麻煩嗎？在這裡進行分析工作會更有效率吧？」

「因為解除在那個 REALIAN 身上的保護，只有在曾經是 VECTOR 轉移 GATE 控制設施的 U.M.N. 管理中心才可以做到的啊。」

「沒錯，舊米路斯亞宙域在十四年前的事以來，四周數十光年的範圍都被封閉了。考慮到可以通常航行移動的話，這樣可容易得多呢。」

「JOACHIM MIZRAHI……他幹了多餘的事

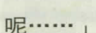






















呢……」

氣氛頓時變得一片沉默。

「請不要介意。」JULI MIZRAHI 首先開聲說，「這是事實……」

「可是，在那個 REALIAN 身上，真的有 Y 資料嗎？」

「在閉塞了的宙域的 U.M.N.轉移 GATE 的解除密碼的記錄上是持有確證，不過這個以上就是未知數了，若不開啟的話……」JULI 解釋道。

「如果不是的話，PROJECT ZOHAR的遲延就不能避免啦，議會方面要怎樣說明呢…？」

「假如即使遺失了也好，我們亦還有一個線索。現在就發放資料……」JULI博士啟動按鈕，螢幕上顯示出一幅相片。在相片中看到的，是JOACHIM MIZRAHI博士，與及身旁一位少年。

「大家看到的影像，是唯一剩下來的，由監視攝錄機的映像處理過的相片。雖然不太清楚，但他曾經是 JOACHIM 的助手。從當時的狀況看到，這名助手透過某種形式攜有過 Y 資料。」

「這個少年的身份是…？」

「姓名、經歷全部遺失，能夠確定的是他以 14 歲的年齡成為波羅美奧大學生，雖則只是從MIZRAHI處得來的傳聞……」

「只是 14 歲就能進入波羅美奧，蠻優秀嘛。」

「去向也不知道？」

「是，現在正調查中。」JULI 答。

「若然仍生存的話就應該是 28 歲吧……」

「這篇論文是有關希比特效應的副次效果的呢……」

「希比特……也有潛伏在 VECTOR 的可能性嗎？」

「在成為U-TIC機關之前的MIZRAHI腦物理學研究所時代，MIZRAHI的資助者就是這個VECTOR。雖然沒有確實證據，這也不是沒可能的事呢。」JULI 博士說。

「MIZRAHI 博士，這件事情就交給妳調查了。」

「無論如何，當前急務是把閉塞著舊米路斯亞宙域的封印解除。不盡快回收沉睡在那裡的原物 ZOHAR，就甚麼都不能開始吧。」

再次回到 ELSA —

SHION 離開調整室後，突然聽到 MATHEWS 船長的叫喚，於是回去艦橋一看究竟。原來HAMMER發現彈射甲板好像有點小問題，雖然沒有洩漏空氣，但還是檢查一下較好，於是SHION便到B2F的彈射甲板走一躺。到了彈射甲板 SHION 檢查了一會，但沒有發現有甚麼問題，就回到艦橋去了……

在艦橋上 MATHEWS 船長等人正在辦理進入 U.M.N. COLUMN 的手續。然而因為接收了一些意料之外的東西，所以超重了一點。不過這只是小問題，辦理完手續後，ELSA 正式進入前往第二米路斯亞的GATE JUMP。

另一方面ZIGGY與MOMO還在受到 U-TIC的追擊，這群敵人真的很頑強呢……

「竟然擁有如此機動力，實在令人驚訝……」ZIGGY 歎道。

「機槍的控制就交給你了，可以幫忙射擊嗎？」操縱著戰鬥艇的 MOMO 對 ZIGGY 說。

「了解，不是這樣的話，可就沒有護衛的意義了。」

後方的 U-TIC 戰機緊纏不放，MOMO突然來個逆加速，一下子轉到敵機背後，然後 ZIGGY 一輪掃射，就把前方的敵機擊墜……

「別開玩笑！這是甚麼來的？！」在 ELSA 的通信室裡傳出 SHION 的怒罵。

「這樣說也沒辦法啦，我只是傳達命令的啊～」

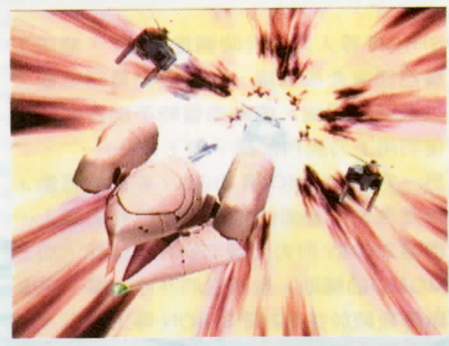
「我就是說不能接受這個命令！算了，看妳也不能說甚麼，叫局長出來，局長！」

SHION 的罵叫嚇得通信機另一邊的 MIYUKI 連忙去找局長出來……

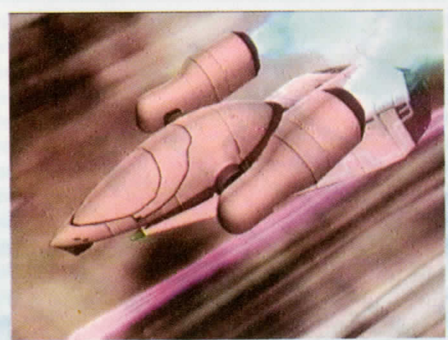
「主任別這樣嘛，妳把 MIYUKI 嚇著了啦……」在SHION身旁的ALLEN說。

「甚麼啊，這樣我可以不怒罵嗎？」



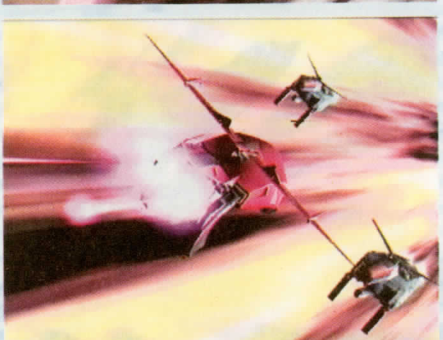










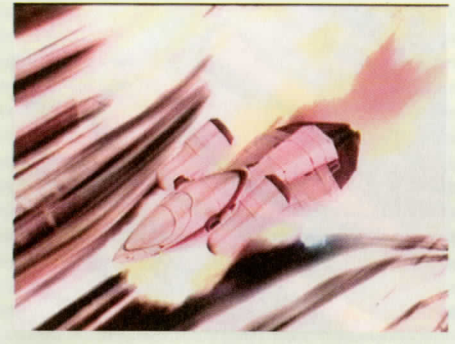


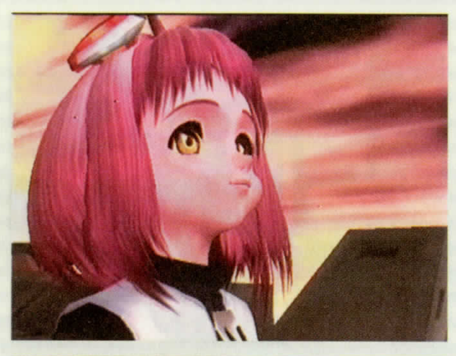


SHION把命令書一手丟給ALLEN……
這時局長終於在螢幕上出現，SHION立刻質問：「局長，這究竟是甚麼事？」
「就如妳所見……」
「如果我的眼睛沒有問題的話，這裡寫著『KOS-MOS接收第二種裝備後交給第二米路斯亞的二局，我們就立刻歸還』，我就是看到這些！」
「我就是說如妳所見……這與當初的預定一樣，到底有甚麼問題？」局長問SHION。
「局長！」
「拜託妳了UZUKI主任，我也十分理解妳的心情，但這份報告書裡實在找不到實用上有任何問題……」
「不，完全沒有理解！」SHION搖頭說，「那孩子是自己起動的啊！這個原因也還未找出來，不能就這樣交給二局！還要甚麼實戰裝備，實在太危險了！那孩子的事我是最清楚的，局長不也是這樣說的嗎？」
「WOGLINDE的事情我已經聽說了。幸好我們沒有人命傷亡，但那不是很危險的狀況嗎？我怎可以把妳們留在那樣危險的現場！」
「局長！」
局長終於屈服在SHION堅決的眼神之下，答應SHION暫時保持這個狀態。
「不過別太乃勉強，只要感到一點危險，就要立即把狀況中斷。我不想重滔二年前的覆轍，知道嗎？」
局長交代過後，SHION終於回復原來的態度，跟MIYUKI閒聊了一會。看來SHION在社內的人氣也頗高，自從失蹤後局內也引起一片騷動呢。相反ALLEN實在沒有甚麼存在感，社內好像完全沒有人記得他，可以說他是一位悲劇角色……（？）

在另一方面，進入了超空間的ZIGGY二人仍然受到U-TIC的追擊，然而憑著MOMO高超的操縱技術，巧妙地避過敵人的炮火。在MOMO發出全方位求救信號時，探測到超空間內竟然有民間船隻，於是MOMO立刻開啟通信回路……
正在超空間航行的ELSA中傳來ZIGGY的通信：「前方航行中的民間船，現在超空間裡正發生戰鬥，為了貴船的安全，請從速進行GATE OUT。」
「喂喂！在超空間裡戰鬥？你們是哪裡的蠢材！」聽到通信的MATHEWS叫道，「VECTOR的姐姐仔！妳都聽到了吧？立即到艦橋來！」
話未說完，SHION已經從門外跑進來……
看到戰鬥畫面的SHION讚嘆道：「原來有可以在超空間航行的小型戰鬥機呢……」
MOMO操縱的戰機剛超越ELSA，後面的砲火隨即發射，幸得TONNY高超的技術才可勉強避開！
「知道那些傢伙的所屬是那裡嗎？」MATHEWS問SHION。
「不……看上去也不像我們的製品……」
這時ELSA接收到MOMO發出的求救信號，不過MATHEWS不太願意伸出援手：「被捲入麻煩的事情，只是妳們已經足夠了……」
「糟，我們進入了射線軸！」TONNY叫道，
「甚麼？快避開！接觸到境界面就準沒了耶！」MATHEWS一邊叫著，一邊迅速返回自己的座席上。
TONNY的技術也不是遜的，但卻帶給ELSA一陣強烈的震盪……
U-TIC戰機的無差別攻擊令MATHEWS勃然大怒，不過他仍然因為不想增加麻煩而拒絕參戰。但後方的戰機卻有理沒理的向ELSA開火，在ELSA中彈後他終於也按捺不住：「媽的，那些傢伙的敵人是我們的同伴！去吧，TONNY！」
期待已久的TONNY一收到命令已經興奮起來，ALLEN慌慌張張的說：「就這樣在超空間戰鬥？開玩笑吧？」
「堅過石堅！甚麼嘛，給我放心！憑我TONNY大人的操縱技術加上ELSA的論理推進器，沒有不可能的機動力！去吧！！」
隱藏在ELSA船身內的武裝隨即啟動，兩











下子就擊落了數台戰機。

「很多管閒事的一群人呢……」ZIGGY說。在MOMO的操縱下，戰機的底部接觸著超空間界面，摩擦產生的火焰把後面的追兵燒成灰燼！

「WAVE-RIDE！逃走那邊的技術也不是蓋的喔！」TONNY不禁被MOMO的操縱技術刺激得極為興奮，同樣使出WAVE-RIDE，一道火牆迅即把敵機燒個乾淨！

然而敵機的數量也多得好像殺之不盡似的，炮火一浪接一浪的向MOMO與ZIGGY乘坐的戰機進迫，在槍林彈雨下戰機終於被擊中，繼而墜落界面……

「看來到此為止了。」ZIGGY對MOMO說，「對不起，不能把妳安全送到目的地……」

「不……已經夠了。謝謝你……」

「不害怕嗎？」

「一點……不過有ZIGGY在，沒問題的……」

二人已經絕望之際，ELSA的機械臂及時抓住戰機，二人總算逃過一劫……

「真是一群多管閒事的人呢……」

不過事情的進展也不是這樣順利，當ELSA準備收容戰機時，先前SHION檢查不到的問題，竟然使彈射甲板的閘門不能關閉！

「小型艇上的人，可以自力登上來嗎？這裡的防護罩應該仍有效的，只要穿上宇宙服，利用船身作掩護……」

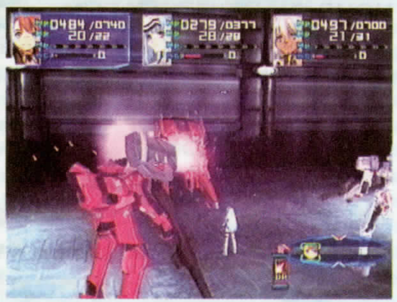
「了解，這邊的兩名都不是人類，應該沒有大問題的……」ZIGGY回應說。

二人從駕駛倉走出來，但敵人竟然趁甲板未能關閉而侵入ELSA內部！

同時一台戰機飛到ELSA艦橋外部，一把機械感覺的聲音說：「維持巡航速度，立即投降，反抗的話立即攻擊。重覆……」

「自動戰鬥端末？無聊！早就看穿了啦，死人才不會說話！」MATHEWS立刻對TONNY下達指令，ELSA一下加速就把窗外的戰機甩掉，同時衝擊力亦令彈射甲板成功關閉。不過侵入的機體已把ELSA的格納庫佔據，而且不斷把敵機轉移過來，看來已難免一戰，於是SHION、CHAOS與KOS-MOS三人立刻前往下層守護ELSA……





SHION等人乘坐升降機走到B1，發現下層已經完全被佔據，於是啟動電磁地板，以及關上隔壁，使敵機暫時不能行動，然後利用上方房內的梯子爬下B2……

另一方面MOMO與ZIGGY亦開始行動，雖然在二人身處的彈射甲板已充滿敵人，但憑ZIGGY的力量與TRAP的幫助，加上MOMO的輔助，全滅它們亦非難事。突破敵陣後終於在B2與SHION等人會合。一番自我介紹後，SHION從ZIGGY口中得知敵人的身份是U-TIC機關，而且侵入了ELSA的母機會不停把嘍囉轉送過來，眾人唯有前往格納庫破壞那台母機……

現在隊伍已經有5人，需要選擇3人作戰，最理想是戰鬥能力高的KOS-MOS與ZIGGY，加上其餘三人中的一人作回復役。在路上一邊與敵機戰鬥，一邊收集道具，在進入格納庫前的房間先解除電磁地板，幹掉B1的敵機升升LV及取道具後，眾人終於來到母機所在的第二格納庫。由於對手是大型機械，隊伍隨即換上擁有A.G.W.S.的SHION與CHAOS，以及ETHER攻擊力較強的KOS-MOS。戰鬥一開始敵機就使出一招強力的全體攻擊「激震」，三人頓時受重創，而且更記下現時的EVENT SLOT，每當它在這個EVENT SLOT行動，就會再次使出這變態招！這時SHION與CHAOS立刻乘上A.G.W.S.避一避，KOS-MOS則利用道具回復。幸好敵機的速度較慢，很難再次在同一TURN行動了。雖然在後期會進行回復，但在兩台A.G.W.S.的強大攻擊力下，只有手上光線槍的敵機又怎會是三人的手腳。不過在戰鬥最後，這傢伙竟然自爆！幸好自爆的攻擊力並不過百，三人安然無恙就戰勝了……

「怎麼樣？」

戰鬥完結後，MATHEWS開始計算ELSA的損壞程度……

「到處都受到破壞呢……」ALLEN回答，「雷達系全滅，幅射體也好像溶解了啦。」

「發電機的出力大減，」HAMMER補充道，「有幾次接觸到境界面好像有點那個啦。不知哪個蠢材在亂來搞成這樣呢……」

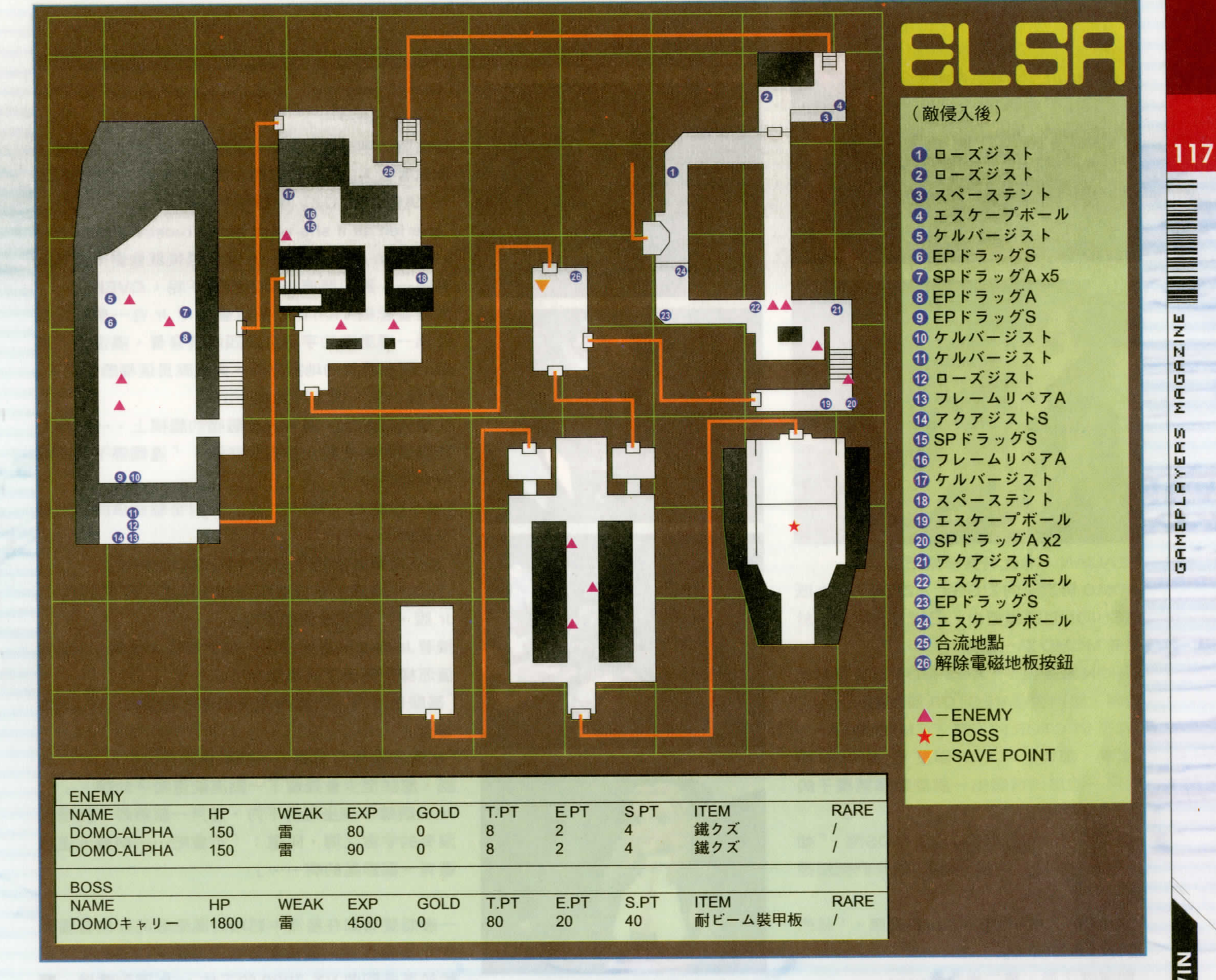
「你說啥？你應該想因為誰才得救啦！」

「你也得為身為領航的我著想一下！我快要患上腱鞘炎了！」

……

HAMMER與TONNY初而口角，正想繼而動武之際，MATHEWS一聲怒吼：「哪個





ENEMY

NAME	HP	WEAK	EXP	GOLD	T.PT	E.PT	S PT	ITEM	RARE
DOMO-ALPHA	150	雷	80	0	8	2	4	鐵クズ	/
DOMO-ALPHA	150	雷	90	0	8	2	4	鐵クズ	/

BOSS

NAME	HP	WEAK	EXP	GOLD	T.PT	E.PT	S.PT	ITEM	RARE
DOMOキャリー	1800	雷	4500	0	80	20	40	耐ビーム裝甲板	/

蠢材都給我閉嘴！單是船身的修理費已令我頭痛，別再增加麻煩了！」

這個時候CHAOS剛好回到艦橋，不過看來好像有點尷尬的樣子……

隨後的SHION邊走進來邊自言自語道：

「真是的，早知會有這樣的事就參加多點射擊訓練了……哎？甚麼事？」

「沒甚麼，辛苦了。」MATHEWS回應說。

然後ZIGGY與MOMO也來到，經過介紹後CHAOS說出二人的事情，當U-TIC機關的名稱傳到MATHEWS耳裡，他突然臉色大變……

「U-TIC機關？！哼，又聽到了這個討厭的名字……」

「甚麼來的？那個U怎的…」HAMMER隨口問道，

「這跟你沒有關係啦！別說閒話，快給我修正航道！」

「沒錯，這跟領航蠢材沒關係啦～」TONNY乘機附和，

HAMMER氣上心頭，怒氣沖沖的返回座位，隨便找了個ALLEN來亂罵一通……可憐的ALLEN果然是悲劇角色……（？）

ELSA再次回復平靜，只是又多了兩名乘客。在和平的日子，身為兵器的KOS-MOS竟然也做倒茶的工作，簡直是一大奇景……

「大叔的逃走身手也不錯嘛……」TONNY對鄰座的ZIGGY說，

不過ZIGGY卻讓開身子，讓身後的MOMO向TONNY道謝……

「喂……不是妹妹妳操縱的吧？」TONNY對這位技術與自己不相伯仲的小妹妹感到有點驚訝，「最近的小朋友真是受不了啦……」

「雖說是REALIAN，但也很厲害呢。」

TONNY剛走開，SHION來到跟MOMO說，

「對了，妳的制服上的標記……莫非是MIZRAHI研出身？」

「是，百……」

ZIGGY向MOMO打了個眼色，她立刻改口道：「是觀測用REALIAN。」

「沒問題，不用擔心……」看到有點慌張的MOMO，SHION急道，「要說與政府的機密關係的話，我們的KOS-MOS也是一樣的啊。MIZRAHI研的百式觀測用

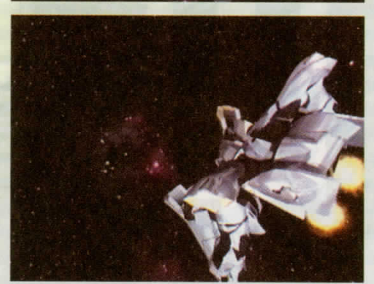


REALIAN，希比特實裝型吧？」
MOMO 再次望向 ZIGGY，ZIGGY 認為既然SHION也這樣坦白，已經沒有問題，於是向 MOMO 點一點頭。
SHION 繼續說：「KOS-MOS 也裝有希比特啊，雖則這是 VECTOR 原創的…。」
「妳是 VECTOR 的人嗎？」MOMO 問，
「對啊，那邊的 ALLEN 都是，」SHION 指向另一邊那仍舊擺出一副垂頭喪氣樣子的 ALLEN 說。
「你們的目的地是哪裡？」CHAOS問，「如果方向對的話，可以「收費」送你們到那裡啊。」
「沒差啦，」MATHEWS 船長回應，「我們是幹搬運的嘛。」
「搬運嗎？那，第二米路斯……」
ZIGGY 再次向 MOMO 打個眼色，MOMO 連忙改說：「那，第二米路斯亞太陽系圈可以嗎？」
「妳們也是第二米路斯亞？」SHION對這個偶然感到有點錯愕，「KOS-MOS的新配備地方都是第二米路斯亞啊。」
就是如此，二人正式加入SHION等人的旅程中。然而出發到第二米路斯亞之前，也得先修理好ELSA，於是MATHEWS船長決定先到附近的DOCK COLONY走一躺。
MATHEWS 不但對 ZIGGY 及 MOMO 二人顯得十分溫和，又叫SHION為二人帶路，
SHION 心想：「溫柔得有點奇怪呢……」
SHION 帶著二人四周參觀了一下，到了她專用的客室後已經有點累，於是決定休息一下了……

Junior











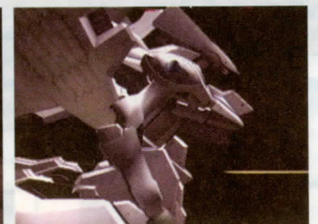


「It was very dark, and the wind howled horribly around her……」
在浩瀚的宇宙裡，乘著一台銀色A.G.W.S.的紅發少年諗著古人L.F.BAUM的小說《THE WONDERFUL WIZARD OF OZ》中的句子……
「she felt as if she were being rocked gently, like a baby in a cradle……在風暴過後就會變得極其沉靜嗎…。甚～麼痕跡都沒有留下呢，OVER」
駕駛著愛機 VX-7000 的紅髮少年 Jr.在一個好像剛經過一場激戰的宇宙空間四處偵察著，嘆道：「那個尼羅在垂釣的地獄之湖，大概就是這種感覺吧。」
「今日小主人很有詩意呢～」
在通信機的另一邊，一艘戰艦的艦橋上，一位操流利關西弁的金髮女孩對少年說，「這個都不知在哪出來的啦……」
「看多點書吧，MARY。」Jr.對金髮女孩說，「很有趣的！」
「書是用紙製的吧？帶著會很麻煩啦……」
「比起光數據，石板或紙張的保存性可好得多啊，」Jr.說，「還可以當枕頭呢。」
接著Jr.向女孩身旁的另一位紫髮的女性說：「測定值怎樣？得出了些甚麼嗎？」
「甚麼也沒有，好像連原子也在沉睡似的……」女性答道。
「水素和塵都沒有嗎……如果原因是大型FLARE的話，應該至少會殘留下一點高能量粒子的啊。」
Jr.的視線移到坐駕的下方，那片一望無際，甚麼也沒有的宇宙之海，叫道：「不會吧……前幾天這裡還有一個惑星的啊……」
……
一艘感覺有如在星海中翱翔的鳳凰般的紅色戰艦，在Jr.身後飛過。艦橋裡數名擁有相同樣貌的女孩正忙於進行回收 VX-7000 的工作。Jr.回到艦橋，顯得一副疲倦的樣子。
「小主人，辛苦了！」操關西弁的 MARY 說。
「亞利亞杜尼完全消失了呢，」Jr.說著，「這不是被破壞的感覺，我感到這惑星好像是被隱藏了起來似的……」
「那應該會在哪裡？」MARY 問道，
「那就要問把惑星藏起來的本人最好了吧。」接著 Jr.轉頭對那位女性說：「SHELLY…」
「雖然只有僅存的少許，不過也探測到導火線的反應。」
「玩火剩下來的火種嗎……」Jr.說，「那隊艦隊之後怎樣？」
「在6小時前發出求救信號後，一直保持沉默。」
「GNOSIS 嗎……那就肯定全滅無疑啦。」MARY 道。
「那又不能這樣說啦，」Jr.說，「小孩玩火就會由家



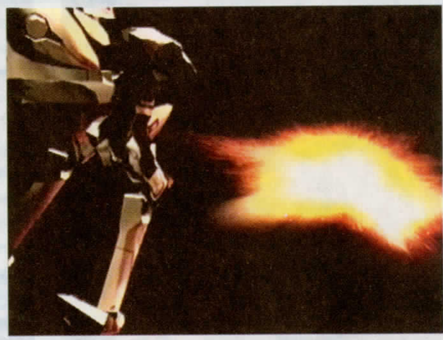


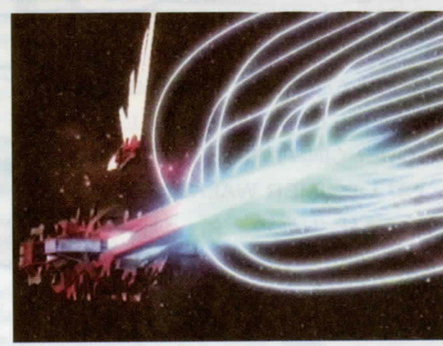


長來收拾手尾的吧。」
「原來如此！那家長也差不多會現身了啦～」
Jr.一聲令下，戰艦 DURANDAL 立刻往連邦艦隊遇難地點進發……

普利諾瑪司令室－
「……你太小看舊時代的遺物了啊。關於洩漏情報的源頭，已經查到是特殊作戰軍諜報局那邊走漏風聲。至於從那裡到普利諾瑪的誘導路線，現在仍然調查中。麻煩你了……」
「在任何地方也會有老鼠，驅除的工作就拜託你了。」正在與某人通信的 MARGULIS 這樣說著。
「了解……不過真的會來嗎？」
「一定會來，那些傢伙是因為這樣才存在。那裡也是米路斯亞的跟腱……」MARGULIS一邊說著，一邊轉頭望了望在一旁的 PELLEGRI。
「軍那方面我會辦妥，之後就拜託你了。」通信的另一方說過這句話後就中斷了通信。這時通信機的螢幕出現了另一個映像，來電的正是身處 ELSA 的 ANDREW……
「ANDREW？有甚麼事？」MARGULIS 冷冷的問。
「ZOHAR……那個……給 GNOSIS……」ANDREW 有點難以啟齒地說著，「不過，我已把百式……百式REALIAN確保了……現時在一艘貨物船中，目的地是米路斯亞太陽系圈。我想應該是與曾經在普諾利瑪確保過的是同一人物……」
「別幹多餘的事。」
MARGULIS 的說話使 ANDREW 露出一副大惑不解的神情，MARGULIS 補充道：「我叫你只可做分內事！所有的事象都已經確認過了，狀況亦配合這個而在進行中。」
「但……」
「你給我立刻歸還，處分之後就會給你。」
切斷通信後 MARGULIS 卻立刻下令：「找出發信端的船藉，追蹤 ANDREW 的座標！」
「變得厲害了呢，MARGULIS。不過不愛護一下自己養的狗，遲早會被反咬的啊。」說出這話的並非別人，就是那個令 ZIGGY 十分在意的白髮男子……
「是你嗎……」
「試作型是我的，」那名男子摸了一下身旁那個外表很像 MOMO 的女孩說，「假的 KIRSCHWASSER 已經厭了。」
「由你來？」
「我想總會比交給這裡的垃圾幹來得確實吧？」
那名男子的說話惹來四周 U-TIC 兵的怒目相向……
「不錯嘛，這種露骨的敵意……來！以這個矛頭貫穿我吧！」
這名男子滿口狂氣的說話，而且夾雜著瘋狂的笑聲……
「等等！」
「別擔心，我不會阻著你的。目的是一樣吧？」
白髮男子慢慢步出司令室，女孩緊隨其後。男子乘上自己白色的愛機，離開了普利諾瑪……
「MOMO嗎……可愛的PÊCHER……哼哼哼哼哼……」
「交給那個男人沒問題嗎？」那台白色機體離開後，副官 PELLEGRI 問 MARGULIS 道，
「我沒有交給他，只是有利用價值罷了……」



連邦艦隊遇難地點－
在一片佈滿殘骸的星屑之海，紅色戰艦 DURANDAL 緩緩駛過。以 Jr.及乘著 VX-20000的MARY為首的調查隊正探索著一堆熟識的殘骸，WOGLINDE 。
「呃，被徹底地吃掉呢……」Jr.不禁對四周的情景嚇著「好像是一條觸礁的鯨魚……」
「這邊也不行啊，毫無生存者的反應，只回收到大量A.G.W.S.殘骸啊……」MARY報告說。
「對吧？就像載著魚餌走進鯊魚的巢穴似的……」









ENEMY

NAME	HP	WEAK	EXP	GOLD	T.PT	E.PT	S.PT	ITEM	RARE
U-TIC兵士	90	炎	30	40	2	2	2	アクアジスト	アクアジストS
U-TIC兵士	120	炎	50	100	6	2	6	/	アクアジストS
ガーディスM1	450	雷	350	0	10	0	8	/	アクアジストS
ガーディスF10	60	雷	36	0	2	0	2	鐵クズ	/
セイバークラブ	160	雷	50	0	4	0	4	鐵クズ	/
ツオルフォ	800	/	200	0	18	4	12	フレームリペアA	フレームリペアZ

BOSS

NAME	HP	WEAK	EXP	GOLD	T.PT	E.PT	S.PT	ITEM	RARE
アンビクス	1200	/	1800	0	62	16	50	フレームリペアZ	B-MAX回路

U-TIC戰艦

1. EPドラッグA x2
2. ケルバージスト
3. アクアジストS
4. TPドラッグA x2
5. SPドラッグA x2
6. フレームリペアA x2
7. エクストラジスト
8. スペーステント
9. SPドラッグA x2
10. TPドラッグA x2
11. SPドラッグA x2
12. SEGMENT ADDRESS NO.11
13. EPドラッグA x5
14. エクストラジスト
15. フレームリペアA
16. SPドラッグA x2
17. EPドラッグS
18. TPドラッグZ
19. U-TIC CARD
20. NO.3 CARD
21. DECODER NO.16

▲—ENEMY
★—BOSS
▼—SAVE POINT

二人乘坐A.G.W.S.進入WOGLINDE內部，找到SHION脫出時所在的第一格納庫……

「BINGO！找到ZOHAR保護環的殘骸！這裡應該就是保管庫啦。」找到目標的Jr.立即聯絡在DURANDAL艦橋的SHELLY：「SHELLY，SEQUENCING PRIMER SET！」

「了解，PRIMER WALKING開始，分析GATE IN航跡。」

「在領域外的話就沒轍啦，希望還在附近游盪吧。」Jr.道。

「希望那些傢伙在附近游盪？小主人不害怕的嗎？」在一旁的MARY問，

「這世上比GNOSIS可怕的東西可多的是啦……」Jr.說，「怎樣？已經到了『那邊』嗎？」

「小主人別心急嘛，現在已經分析中……」

這時警報突然響起，二人眼前忽然出現數台與襲擊ELSA的機械同型的敵人！

「哼，U-TIC機關嗎……」

敵機二話不說就開火攻擊，Jr.吩咐MARY回去DURANDAL發出回收命令，他與愛機VX-7000則留下來解決眼前的敵人。在Jr.的專用A.G.W.S.的戰鬥力下，四台無人機械算得上甚麼，幹掉所有敵機後，Jr.也準備全速撤離WOGLINDE……

同時U-TIC機關的艦隊陸續出現，並向WOGLINDE的殘骸發動猛烈的砲擊！

「喂喂喂！想消滅證據耶？！」Jr.叫道，他的VX-7000用盡全力狂奔總算在WOGLINDE爆發寸前逃出，WOGLINDE就在Jr.眼前灰飛煙滅……

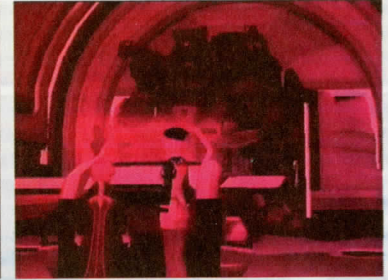
Jr.與MARY回到DURANDAL艦橋，立即進入迎擊態勢。敵方艦隊的砲擊早就來到，幸而DURANDAL亦非泛泛之輩，其防護罩輕易地抵禦了艦砲的攻擊。這邊也作好還擊的準備，SHELLY已經捕捉到敵艦軌道，Jr.把雙手放在操作板上，雙眼登時發放出藍色的光芒，DURANDAL船首發射一束束光線，無定向地襲向U-TIC的戰艦群！

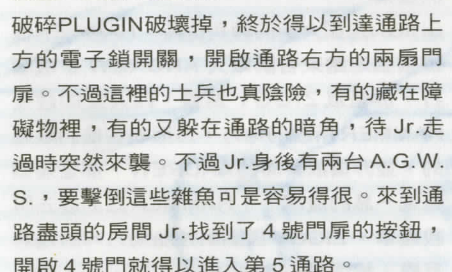
DURANDAL的猛烈攻擊瞬間把艦隊全滅，唯一未被擊墜的旗艦在受了攻擊後也開始撤退。

「唉～就這樣逃掉的話，這邊也輕鬆得多呢……」Jr.說，「這樣也不行啦，SHELLY，就刺它一下吧。」

「小主人的『一下』也蠻厲害啦～」MARY道。

SHELLY一聲令下，DURANDAL立刻往前方突進，以其尖銳的艦首猛烈地刺進敵艦的尾部！在DURANDAL的艦首深深地陷進U-TIC戰艦後，艦上戰鬥人員從突破口侵入敵艦，而

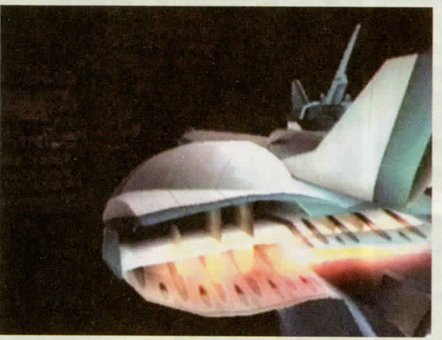




Jr.則連同SHELLY與及一名士兵，往艦橋的方向前進……
與Jr.同行的二人均乘坐著強力的A.G.W.S.，艦上的U-TIC兵基本上不會構成威脅。不過雖說如此，但還是避免無謂的戰鬥較為有效率。三人到達第四通路後，發現通路上設有兩個紅外線裝置，一觸碰到就會有敵兵來犯。
Jr.找尋了一會，在附近找到紅外線的發生裝置，二話不說就以破碎PLUGIN破壞掉，終於得以到達通路上方的電子鎖開關，開啟通路右方的兩扇門扉。不過這裡的士兵也真陰險，有的藏在障礙物裡，有的又躲在通路的暗角，待Jr.走過時突然來襲。不過Jr.身後有兩台A.G.W.S.，要擊倒這些雜魚可是容易得很。來到通路盡頭的房間Jr.找到了4號門扉的按鈕，開啟4號門就得以進入第5通路。
進入第5通路，在路上有三個房間。然而Jr.發現頭兩個房間接駁著感應器，想必一開門就會惹來敵襲吧。沿著門上的電線很容易就找出感應裝置所在，破壞後就能安然進入房內了。在第一個房內見到兩名我方戰鬥員正審問一名敵兵，Jr.與二人對話數次後就進入審問過程。雖然戰艦範圍大極有限，不用審問也可找到開啟艦橋前門扉的N0.3 CARD，不過成功問出答案可省回不少功夫，以「右、左、左、右、左、右、右、右、左」的次序就可成功令敵兵說出NO.3 CARD的所在。Jr.一進入第二個房間就有敵兵來襲，雖然只有一人，但他竟然會在戰鬥中乘上A.G.W.S.！不過在Jr.也乘上A.G.W.S.後我方就有三台，三打一要KO敵機亦不會有問題吧。第三個房間需要U-TIC CARD才可進入，在途中順道尋找這CARD就可以了。
兜了個圈三人來到第6通路，路上有一個A.G.W.S.格納庫，在各A.G.W.S.旁均有藏著道具的障礙物，自然就把它全數破壞了。但破壞最後一個障礙物時竟然發生大爆炸，引來了一名敵兵！Jr.保持鎮定，在那裡按兵不動，一會後敵兵就自然離去了。然後三人繼續前進，到達通路盡頭的房間終於找到NO.3 CARD，然而得到此物後敵兵數量也增加了，回去時要加倍小心。
開啟3號門扉就可到達艦橋，二人在艦橋四處找尋主電腦，Jr.操作了一下中央的主電腦，就叫來MARY幫忙解析資料。MARY吩咐Jr.別亂碰端末，誰知話未說完Jr.已經觸動了警報系統！一台大型機械隨即來犯，二人立刻突入戰鬥！對手同是大型機械，Jr.又再乘上A.G.W.S.作戰。其普通攻擊不算太強，卻有個麻煩的COUNTER BOOST裝置，每次受到攻擊都會BOOST！然而這個裝置的弱點是「斬」攻擊，是我方一般兵大顯身手的時候了（？）！Jr.與MARY先進行防御，待一般兵發動了三次攻擊把COUNTER BOOST裝置完全破壞後，二人再次攻擊，強力的W-ACT十分輕易就把敵機幹掉了。

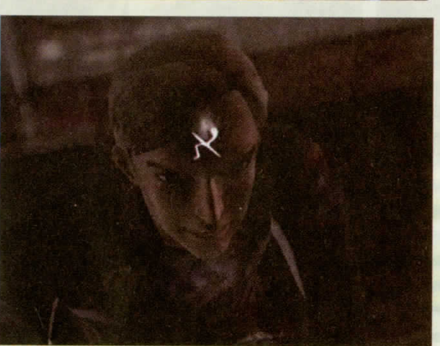
「敵主電腦侵入……」戰鬥過後，MARY回到原來的工作，「怎樣？記錄還是傳送？」
「手動密碼已經被輸入，各部份已經開始消除，快點轉送過來！」在另一邊的SHELLY報告。
「了解～把頭腦變成空白一片等我～」MARY說著，取出通信回線接駁到自己的頭上。
「妳們兩姊妹可以記憶連結也蠻方便的嘛，」在旁的Jr.說，
「也不是呢，這孩子有很多雜念……」在遠處的SHELLY回應。
「沒辦法啦～我們不是REALIAN，可是人來的啊～」MARY道，「小主人不是也可以與GAIGNUN進行念話的嗎？那該更方便啦，又不用多餘的機器……」
「沒有這回事啊！不經常注意意識領域的防壁的話，就連不想傳送的情報也給輕易看到的啦。也因為這樣搞得很累，用寫信可會輕鬆得多呢……」
突然Jr.察覺到有異樣，此時門外有數名U-TIC兵闖進，並不停開火！然而Jr.也不是蓋的，他一手把MARY推開，拔出愛槍以純熟的槍法把所有敵兵幹掉……
「沒事嗎？MARY，」收回愛槍後Jr.立即問道，
「事就沒事啦，不過……小主人真是的…！」MARY舉起那條斷掉了的通信線……
「敵艦主電腦全部數據遺失……」SHELLY把這壞消息告訴Jr.
「對不起……」
「老是在看深夜的西部劇是不行的啊！」MARY說。
Jr.從通信機收到敵人已乘救生艇逃出的報告，現在數據又沒了，留在這裡也沒用，於是下了歸還命令，便慢慢走出艦橋……
「一拿起槍就連性格都完全改變了呢，小主人他……」留在艦橋的MARY對姐姐SHELLY說，
「對他人間接的征服心、對絕對權力的憧憬、巨根願望……一般來就是這些吧。」
「也許吧，SHELLY……」
「不過，小主人的場合應該只是對身高的劣等感吧。」
「是吧，不過小小的小主人也很好嘛～」
「對呢……MARY，二分鐘後就要撤退了，快點回來啊。」
「了解～」
中斷通信後，一個人在艦橋的MARY靜靜的叫道：「對呢……小主人不能不這樣啊……」

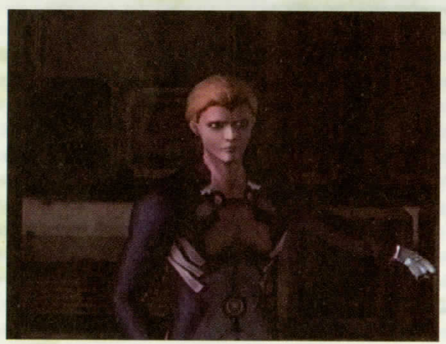
異變 EVENT

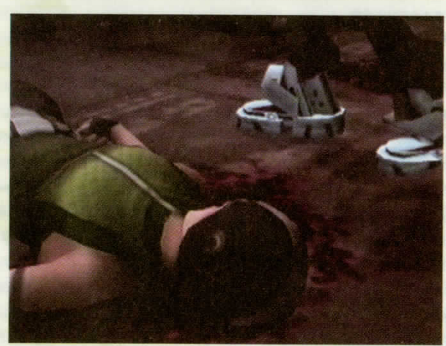


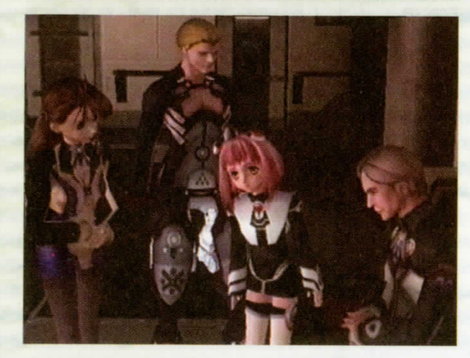












回到ELSA－

經過對U-TIC一役的ELSA損傷甚為嚴重，於是先前往DOCK COLONY進行維修工作。剛剛入港後，又不見了ANDREW中佐的蹤影……

SHION找到上艦橋，HAMMER對她說：「好像出了外面啊，他說想找找有沒有東西可以送他到目的地怎的……」

「等等……那個裝束嗎？」MATHEWS忽然凝重地問，

「對啊。」

「不妙耶……」MATHEWS解釋道，「這裡是戰後補償仍未處理就被遺棄了的宙域，仍然殘留著人們對當時軍隊在這裡暴走的遺恨，這不是一個軍人可以游盪的地方。」

「這裡是那麼危險的地方嗎？」SHION問，

「是民間人就沒有甚麼問題……」

「那就要在發生事前把中佐帶回來才行了！」CHAOS道，

於是SHION決定先與CHAOS找比較可靠的ZIGGY，才一同出外帶ANDREW回來。

在格納庫前的房間找到了ZIGGY，SHION向他解釋了一下，他亦十分樂意幫忙，三人便到ELSA的出口會合HAMMER，然後一起前往DOCK COLONY，希望在未發生甚麼事前找ANDREW回來……

當務之急是找ANDREW中佐，SHION等人在船塢附近的商店及醫院等找了很久都找不到ANDERW的蹤影，相信他應該是在大街下方的場所吧。反而醫院內一位名叫ルーティ的小女孩引起SHION的注意，她不能說話，整天只在看著醫院內的花瓶，聽醫生說她是亞利亞杜尼的難民，如果可以給她亞利亞杜尼特產的花，會對她的病情有幫助也說不定，SHION心想有機會的話就一定會伸出援手吧。現在還是先找ANDREW出來再說……

在SHION等人沿著大街前進的時間，HAMMER已經在一個角落裡找到正被數個流氓圍毆！驚慌的HAMMER也不能做些甚麼，於是他掉頭就跑去找SHION她們來。

然而，一個HAMMER未能看見的情景，在ANDREW的額上突然顯現出一個似曾相識的圖案……

SHION走到大街的轉角位時，HAMMER慌慌張張地跑來告訴眾人ANDREW正被虐打，於是以ZIGGY為首，四人立即趕往HAMMER所說的地方，然而映在他們眼裡的，並非傷痕累累的ANDREW，卻是幾個奄奄一息的流氓？！HAMMER立刻趕去叫救護車，ZIGGY探測到往船塢方向的殘熱反應，相信是ANDREW中佐吧，眾人急忙趕回ELSA……

在ELSA的調整室，MOMO正在為ANDREW療傷。

「中佐！沒事嗎？」趕回來的SHION看到ANDREW連忙問道，「到底發生了甚麼事？」

「嗯，沒事……我給這裡的流氓惹上了，不過大約是發生內訌吧，我就趁機逃回來了。」

「內訌……？」

「沒…沒事啊，只是輕傷而已……」

「沒有這回事啊！」MOMO急道，「已經叫他好好地讓我幫忙療傷……」

「對不起……毫微治療不適合我……」ANDREW解釋道。

「自然派志向嗎？」SHION問，

「不……不是這樣……」

「MOMO，那就幫幫這邊吧，」ZIGGY對顯得有點難為的MOMO說，「從小惑星的戰鬥開始，我都未有調整過，可能有故障也說不定。」

說罷ZIGGY就坐上調整椅，讓MOMO替他檢查。

「動力與神經系統都好像沒有異常～」

「對不起，保養程序這麼繁複。因為是舊式吧……」

「沒有啦……不過，有關ZIGGY身體的事，SHION應該會更擅長啊。」

ZIGGY望望正在為ANDREW療傷的SHION，對MOMO說：「妳可能會笑我，即使已經是這個身體，不過對於被年輕的女性弄這個搞那個的，仍然有點抗拒……」

「人類的醫生不是有很多女性的嗎？」

「這個繼承了機械的身體，比血肉之軀還來得尷尬，可能只有感傷吧？」

MOMO有點失落的說：「……因為MOMO不是人類，所以沒有在乎呢……」

「不是這個意思，」ZIGGY道，「沒錯跟妳一起的感覺較好，不過這大概是因為妳身上沒有邪氣吧……不是因為妳是無機物。」

「多謝！好開心啊！」

「好東西嘛……」ANDREW忽然衝口而出，引來二人奇怪的目光，忙道：「不，沒甚麼……」

ANDREW離開了調整室，SHION對ZIGGY說：「中佐真的沒事吧？在乘上ELSA後，總覺得他有點奇怪呢……」

在通路上ANDREW顯得相當痛苦，腦海不斷浮現出初登上ELSA時被GNOSIS襲擊的情景，於是從口袋裡取出鎮定劑注射，這時他的額上又再出現了那個圖案……

ELSA即將準備起航，SHION也不能令MATHEWS耽誤太久，在DOCK COLONY的商店補給了充足的物資後就到艦橋向MATHEWS船長交代一聲，ELSA隨即駛出船塢，往目的地第二米路斯亞進發。一望無際的星屑之海，隱藏著令人始料不及的危機……（待續）

用語集 PART 3 EVENT

異能者	指在生命循環再用法案的全盛時期，經過身體機能強化等「人為的處置」的人與及其子孫
MIZRAHI腦物理學研究所	主要研究腦神經學與事象物理學的研究所，在U-TIC機關設立前由JOACHIM MIZRAHI擔任所長
ARCHETYPE	KOS-MOS的試作型。在容格（JUNG）心理學上，ARCHETYPE（原型）是指內心承繼承遺傳的部份，形成一種無意識的、本能的內心構造。這種思想模式會使人類在某個處境下作出與其祖先相似的反應。
Y資料	藏在MOMO深層記憶，JOACHIM MIZRAHI遺留下來的研究資料
波羅美奧大學	星團連邦的最高學府之一。以科學、工學為主的大學，很多VECTOR員工，包括ALLEN都是這所大學出身
第二種裝備	KOS-MOS的實戰裝備之一
WAVE-RIDE	以超空間內壁與船身產生干涉效果而取得高機動力的操船方法。由於非常貼近境界面飛行，因此需要極高的操船技術
自動戰鬥端末	U-TIC機關使用的自動戰鬥機械，可單機進行GATE JUMP，並能於機體後部收容約十機的小型戰鬥端末
尼羅垂釣的地獄之湖	出自莎士比亞名著《李爾王》
書	紙製的書本，在這個時代已經是古董
亞利亞杜尼	因U-TIC機關的ZOHAR模擬物實驗導致消失的連邦惑星，人口約十五億
KIRSCHWASSER	在德文中有「櫻桃酒」的意思
PÊCHER	佛語「桃」
PRIMER WALKING	檢出ZOHAR殘存波動的技術，此語源自一種鹽基配列解析方法
記憶連結	兩者之間經由物理的連接取得意思的聯係，通常利用植入體內的制御媒體，經由U.M.N.回線來進行
念話	不用音聲傳達，以思考作出傳達進行對話，即心靈感應
意識領域的防壁	心之壁，不希望他人知道的「真實的感情」
戰後補償	經過慘烈的米路斯亞紛爭後定下的補償制度，但有很多地方因為宙域或自治州的關係而被遺棄於對象外，在經過十四年後的現在仍未能完全解決
毫微治療	利用毫微機械作治療用途，基本上與吃藥無異
毫微機械	毫微即「十億份一」，這種極為細微的機械用途多元化，從修復身體組織到改造惑星也有，機械的組成也有由蛋白質構成的物質以至純機械不等。即使是回復道具及某些ETHER技也是運用了毫微機械的技術

MR.DRILLER 景品

MISSION MODE

M1	スピードマスター
M2	ヤマトベルト
M3	ハンターアイ
M4	水著（第二次完成每個MISSION均為第二彈カードパック5個）



DRILL KEY

D	盜賊の籠手
R	鬥神マスク
I	ライフストーン
L	高速驅動回路25
L	ガードリカバー



EMAIL PART 1

到達 WOGLINDE 艦橋前

標題	收信地點	收信條件	建議回覆
A.G.W.S.装備について	/	初期	/
キャラ装備について	/	初期	/
ゲームを難しく感じたとき	/	初期	/
新型コネクションギア發表	/	強制	/
お元氣ですか？＋お知らせ	/	強制	/
追跡協力依頼	REALIAN 調整室中央	初次走出調整室後	お引き受けします
データベース開始	/	強制	/
秘密メール	WOGLINDE 第三通路休憩處	/	秘密メール讀みました
ニンジャアサルト	SEGMENT NO.7 右方	把 EMAIL ADDRESS 給予 ZOHAR 格納庫右方出口的人	/

到達艦橋後～GNOSIS 襲來前

標題	收信地點	收信條件	建議回覆
スクリンプルを送ります（附保存檔案）	升降機前	回覆秘密メール	/
投資信託のご案內・醫藥品	WOGLINDE 第 5 通路植物旁	/	任何一個（需支付 500G）
スマッシュコート	KOS-MOS 調整室左側	把 EMAIL ADDRESS 給予 ZOHAR 格納庫右方出口的人	/

ELSA 送飯給 ANDREW 前

標題	收信地點	收信條件	建議回覆
EVS プラグイン	/	強制	/
～からの配當	第二客室通路右側	回覆投資信託のご案內・醫藥品	/
協力に感謝する	/	回覆追跡協力依頼	/

ELSA 到艦橋前

標題	收信地點	收信條件	建議回覆
4767 年秋冬物入荷	第二客室桌旁	/	/
ビーチバレー大會のお知らせ	食堂中央	/	/

到彈射甲板檢查前

標題	收信地點	收信條件	建議回覆
投資信託のご案內・產業	艦橋外右方通路 SAVE POINT 附近	/	VL 社に投資します（需支付1000G）（F.BSHOT 條件1）

ELSA 受襲前

標題	收信地點	收信條件	建議回覆
侵入者確認	/	回覆追跡協力依頼	/
候補地リスト	/	回覆追跡協力依頼	貨物船が怪しい

帶領 ZIGGY 與 MOMO 參觀 ELSA 時

標題	收信地點	收信條件	建議回覆
VL からの配當	B2 SAVE POINT 附近	投資信託のご案內・產業	/
投資信託のご案內・IT	彈射甲板	/	ヴェクター・コムに投資します（需支付 2000G）（F.BSHOT 條件 2）

DOCK COLONY

標題	收信地點	收信條件	建議回覆
必殺技使用許可	/	強制	/
バックマンが歸ってきた！	ANDREW 被打後及找到 HAMMER 前到醫院待合室中央附近	/	/
新マップ追加	/	強制	/

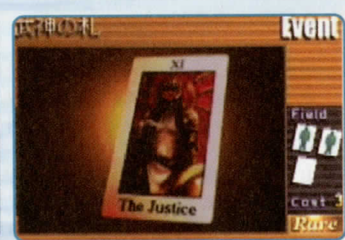
CARD LIST

EVENT

CARD	稀有度	效果
ミユキ通信	RARE	使對方 EVENT CARD 無效，被無效化的 EVENT CARD 會被破棄
エクストラジスト	COM	回復一枚 CARD 的 DOWN 狀態
カレー	COM	一枚「不」以外的 BATTLE CARD HP 全回復
スペーステント	COM	在自 BATTLE FIELD 內所有「不」以外的 BATTLE CARD 回復 3 點 HP
補給艦	UNCOM	BASE 回復 5 枚，不能回復 LOST 以上的數目
補給艦隊	RARE	BASE 回復場內所有 BATTLE CARD 的數目，不能回復 LOST 以上的數目
退卻	COM	BATTLE FIELD 上指定一枚敵 BATTLE CARD 移到 STANDBY，敵 STANDBY 沒有空間時不能發動
ヴォーグリンデ	UNCOM	BATTLE FIELD 上指定一枚敵 BATTLE CARD 移到 STANDBY，敵 STANDBY 沒有空間時不能發動
不意打ち	COM	給與 BATTLE FIELD 上一枚敵 BATTLE CARD 2 點傷害
連邦巡洋艦	COM	給與 BATTLE FIELD 上一枚敵 BATTLE CARD 2 點傷害
謎の少女の誘い	UNCOM	只可在自 EVENT PHASE 使用。BASE 回復場內所有格鬥 CARD 的 ATK 合計的數值，不能回復 LOST 以上的數目。使用後會跳過自 BATTLE PHASE
メリィ＆シェリィ	RARE	從 BASE 抽取 2 枚 CARD 到 HAND
U.M.N.侵入	RARE	從 LOST 抽取 2 枚 CARD 到 HAND
惑星消失事件調查	COM	從 BASE 抽取 5 枚來看，選取一枚放到 HAND，其餘放回 BASE
上陸作戰	COM	破壞一枚指定的 SITUATION CARD
グノーシスの予感	UNCOM	破壞一枚附有“E”MARK 的 CARD
ドラゴンスカル	UNCOM	破壞一枚 DOWN 中的「不」CARD
退去命令	RARE	破壞一枚附有“E”MARK 的「人」CARD
鐵壁の守り	UNCOM	在 1 TURN 內的 BATTLE PHASE 自 BASE 不會受到傷害
第四條十三項	RARE	只可在自 EVENT PHASE 使用。把自 BATTLE FIELD 內所有「合」CARD 變為 ATK=0 與 HP=1，若在敵 ADJUST PHASE 仍在 BATTLE FIELD 中，每 1 枚「合」CARD 可給予敵 BASE 6 點傷害，然後破棄該 CARD（不重複）
相轉移砲	PROMO	不問敵我，破壞 BATTLE FIELD 上所有「不」與「機」CARD
連邦の通告	COM	廢棄指定 BATTLE CARD 的武器
議會決議	COM	不問敵我，廢棄場中所有 BATTLE CARD 的武器
再生屋	COM	把自 JUNK 一枚「武」或「機」CARD 移到 HAND
ゼータジストDX	COM	把自 JUNK 兩枚「人」CARD 移到 HAND，JUNK 沒有兩枚以上「人」CARD 時不能使用
武神の札	RARE	只可在自 EVENT PHASE 使用。指定一枚 BATTLE CARD 於自 BATTLE PHASE 可獲得 2 倍 ATK，「彈道」與「貫通」不能使用
シミュレーション	COM	自 JUNK 最上一枚為 SITUATION 的話，把此 CARD 移到 SITUATION AREA
名譽ある戰死	UNCOM	隨意破棄自 BATTLE CARD，每破棄 1 枚可給予自 BASE 回復 4 點，不能回復 LOST 以上的數值
X.BUSTER	RARE	不問敵我，給予場中所有 BATTLE CARD 1 點傷害
突擊	COM	DOWN 一枚指定 BATTLE CARD
精密射擊	COM	給予 1 枚指定 BATTLE CARD 1 點傷害
發動	PROMO	只可在自 EVENT PHASE 使用。不問敵我，破壞場中所有 CARD
混亂	COM	敵 BATTLE FIELD 上前後列互換
ミルチア紛爭	RARE	DOWN 敵 BATTLE FIELD 後列的 BATTLE CARD
謎の少女の歌聲	COM	使對方 EVENT CARD 無效，被無效化的 EVENT CARD 會被破棄
起動	UNCOM	回復一枚 DOWN CARD
宿命	PROMO	把自 BATTLE FIELD 中 1 枚「人」CARD 更換 1 枚 JUNK AREA 的「人」CARD。不能換入有 1 枚制限的 CARD，傷害會繼承但裝備武器會被破棄
強行突破	UNCOM	給予 1 枚 STANDBY 中的 BATTLE CARD 2 點傷害













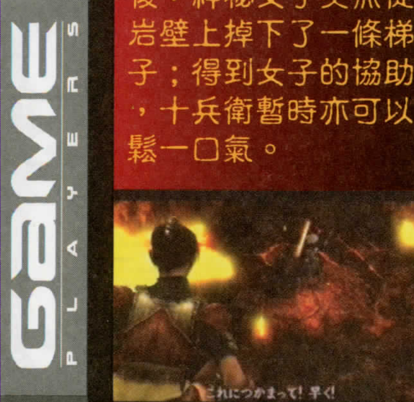
PS2 2002年 發售中
CAPCOM ● ACT
6800日圓 ● DVD-ROM
390KB

TEXT：馬高

鬼武者2

上回提要

與高根迪斯一輪苦戰後，神秘女子突然從岩壁上掉下了一條梯子；得到女子的協助，十兵衛暫時亦可以鬆一口氣。



追加EVENT〔小太郎〕

與高根迪斯一戰後，十兵衛與邑逃走期間，小太郎亦及時趕到。

小太郎：「十兵衛，這裡就交給我吧，你先走！」小太郎奮力擋住幻魔的去路。
十兵衛：「拜託你了，小太郎。」十兵衛決定與邑先行逃走。
小太郎：「這個女子是……」小太郎回頭一望，看到那個神秘女子，心裡突然想起……可是目前的情況不容許小太郎細想，先解決幻魔再算吧。



沿梯子直上來到「古羅之廊」，先前的神秘女子正聚精會神看著一個圓形的鐵球物體，十兵衛上前一看，而鐵球上則印有「聖」的字樣，這時女子身上的寶玉亦不斷閃耀，好像與鐵球產生呼應。

十兵衛：「可否借你頸上的寶玉給我。」女子隨即從頸上解下寶玉。

十兵衛從女子手上接過寶玉一看，果然沒有估計錯誤，這正是五玉之中的「聖之玉」。十兵衛嘗試將「聖之玉」放進鐵球的中心部份。得到「聖之玉」的力量，鐵球產生變化並逐漸浮向上空，最後鐵球更變身成一匹鐵馬；這時二人亦感到相當驚訝，幸好鐵馬似乎並沒有什麼惡意，反而慢慢走向十兵衛的身邊，好像與主人重逢一樣，於是十兵衛跳到馬背之上並決定騎著牠離開。





十兵衛：「坐上來。」十兵衛伸出左手示意女子坐上馬上。

女子猶豫了一會，亦接受了十兵衛的好意；在黑夜的月光下，二人騎著鐵馬返回今庄之町。

回到今庄之町已經是第二天的早上，十兵衛先將鐵馬安放於鎮上的馬房內，然後拿出先前的「聖之玉」向女子問及有關她的身份和事情。

十兵衛：「這個寶玉是從何得來的？」
「這個是家傳的物品，若你想要的話就送給你吧，就當我報答你救命之恩。」
十兵衛：「真的嗎？多謝你。」由於十兵衛對女子的事完全一無所知，於是便追問有關她的身份。
「我的名字叫邑，是小谷城的人。」
十兵衛：「難道是淺井的？那麼......完全明白了。」十兵衛大概已經知道了她的身份。



邑：「信長目前正虎視眈眈，打算將淺井一舉消滅。可是萬一戰爭發生，淺井是沒可能戰勝的。於是我便單獨前往岐阜城，希望用我這雙手將信長擊倒......但最後卻被他們捉住了。」
十兵衛：「你的目的和我完全一樣，我也是為了柳生一族被消滅的事情而找信長報仇。」
邑：「十兵衛，我暫時會留在柳生之庄，所以......」邑突然走到十兵衛的身旁，但很快又返回原來的位置。
邑：「為何會這樣的。」邑對自己剛才的舉動感到有點難為情。
邑：「有事的話我會來幫手，記得找我。」說完這番話後，邑便急急離去。



正當十兵衛打算返回酒場時，突然聽到小太郎的聲音；原來他一直身處於馬房的後面，而先前與邑的對話似乎他完全聽到了。

小太郎：「剛才那個女子的名字是什麼？」
十兵衛：「她叫邑......」
小太郎：「你肯定嗎？」
十兵衛：「你這樣說是什麼意思？難度你知道有關她的事情？」
小太郎：「好像在什麼地方遇見過......總之十兵衛，我不會錯誤的，那個女子絕對不是普通人，你一定要加倍小心。」
十兵衛：「小太郎......」小太郎的說話，令十兵衛不知如何是好。



取得物品

物品	取得地點 / 方法
〔1〕胎藏曼荼羅	廣場〔人〕對話3次
〔2〕櫛	廣場〔人〕對話6次
〔3〕黑ビール（黑啤酒）	從酒屋內的人購買（200金）
〔5〕白之首飾	將所有商品購入再與老板對話
〔6〕グラス（酒杯）	馬房〔人〕對話2次

再次回到今庄之町，又是收集情報和拾取物品的時候，其次當然是到「道具屋」內購買一些新增的商品；而今次亦是最後一次購買商品的機會，當中大部分都是四位同伴的武器及防道，當中更會列明是那個專用的，若希望取得四種武器的第三級奧義書，今次的商品就一定要購買。此外，成功將所有商品購入的話，店內的老板更會送你一件「白之首飾」；將它裝備於身上後，只要站著不動就能夠逐漸回復體力，雖然要花費大量金錢，但筆者仍建議大家盡可能也將店內的商品全部購入。

新增商品

商品	價錢
大黑天	100金
懷中時計	300金
玉手箱	700金
書道道具	300金
日本史記・第八卷	100金
卑猥小說	500金
フイランギ（西洋劍）	1000金
峨嵋刺	1000金
五雷神機	1000金
方天戟	1000金
ペアリング（雙指環）	3000金
オウム・綠（綠鸚鵡）	500金
美人畫 松風	100金



要取得足夠的金錢，沿「金山道」往「金山入口處」的一帶是儲錢的好地方，沿途會出現不少敵人，擊倒他們後可以從中取得黃金；期間亦可以往「金山」一趟，裡面會發現兩種新登場的幻魔，擊倒他們後更可取得大量的黃金，而先前在入口處的礦工會給你「骰子〔イカサマサイコロ〕」和「丸藥」。



第四章



完成了手頭上的事情後，十兵衛再次回到今庄之町，當經過「廣場」時，看見平常熱鬧的地方竟變得寂靜無聲，只見到一個拿著紅色雨傘的女子。

「十兵衛殿下……我美麗嗎？」那個拿著雨傘的……竟然是一位樣子有如豬一樣的女子。
眼見面前這位「美人」的一舉一動，十兵衛被她嚇呆了。

「信長大人是我的，每當想起他，我的心就會……」這位名叫祖祖杜馬的女子愈講愈興奮。
期間十兵衛發現她身上帶著一個寶玉。

「與信長作對的人，我絕對不會放過的！除了你之外，就連那個高女也是一樣。」祖祖杜馬的語氣突然一變，並吐出一些類似毒粉的東西，幸好十兵衛能夠及時避開。

「現在我就去柳生之庄殺死那個可惡的高女，有本事的話就來阻止我吧。」祖祖杜馬說罷後便迅速離去。

鏡頭一轉，十兵衛已經來到「陣屋前」，為避免高女受到傷害，祖祖杜馬打算前往的地方一定是「平安屋敷」，於是十兵衛立即向「龍神池」方向進發。

追加 EVENT〔邑編〕

正當十兵衛走到小橋時，前路突然出現大量的幻魔；而屋頂上的小太郎原本打算出手相助，但邑亦及時趕到，令小太郎打消了先前的念頭。



邑：「剛才在鎮上的事情我已經知道了，這裡交給我吧，你盡快去請救高女！」

追加 EVENT〔小太郎編〕

經過小橋時，小太郎及時趕到，並協助十兵衛將出現的幻魔逐一消滅。接著十兵衛便繼續前進，而留下來的小太郎感覺到有其他人走近，立即從地上跳到屋頂。



「十兵衛，在那裡呀十兵衛？」那些腳步聲原來是來自邑的，但小太郎只是靜靜地看著邑離去，並沒有被她發現。

〔追加EVENT：視乎好感度而定，先前出手相助的有機會是惠瓊或孫市。〕

十兵衛終於趕到「平安屋敷」，可是已經來遲半步，祖祖杜馬向高女施以重重的一擊，令她隨即倒地。

祖祖杜馬：「你來遲了，十兵衛。」十兵衛並沒有理會祖祖杜馬的離去，只有衝前看看高女的情況。

十兵衛：「振作呀！」
高女：「十兵衛……我的兒子，我本來有很多說話想跟你說的，十兵衛……」奈何高女的傷勢相當嚴重，十兵衛亦無能為力，最後只有看著高女離開人世。



「十兵衛！這位是……」這時邑才趕到，可是亦已經太遲了。

十兵衛：「初次見面的時候，這個女人說我是她的兒子，並說了有關與父親的事情。」

「有一天，在一個森林裡，我與你的父親相遇，他那份堅強的意志、強健的身軀，是我從未見過的。」看著十兵衛的父親，高女完全被他深深吸引著，二人亦一見鍾情。
「命運……這就是命運。」就是這樣，高女誕下了十兵衛。



十兵衛：「她曾經對我說，當幻魔在地上作惡時，柳生一族便要負起阻止他們的任務，正因為此，柳生一族的頭領代代都需要與鬼之一族的女性一起，以誕下擁有種族血統的孩子。至於在很久以前，地上的鬼與地下的幻魔已不斷互相爭鬥，但最後幻魔卻取得勝利，自此鬼族變得混亂起來。在我出生的時候根本連母親的樣子也未曾見過，直至我第一次遇到她，才知道母親原來是鬼之一族，而我正是擁有這血統的人，相信現在我這樣說你也很難相信的。」

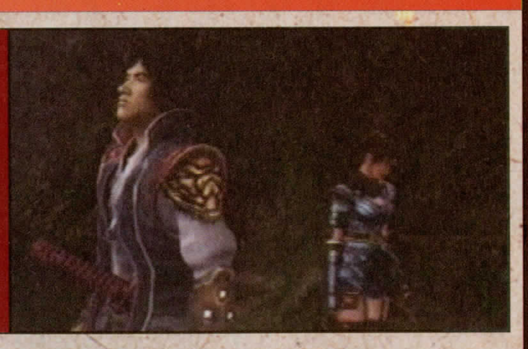
邑：「十兵衛。」

十兵衛：「即使是鬼也好，她始終是我的母親，既然是命運的安排。我就要成為鬼武者，徹底將幻魔消滅！」十兵衛意志堅定，誓言要將幻魔之王織田信長擊倒。

聽過十兵衛的一番話，邑也不知說什麼才好，只好讓他暫時安靜一下，無奈地獨自離開了。



第五章



邑離開後，十兵衛於地上取得「高女之指輪」，現時首要的目標就是找出殺死母親的祖祖杜馬；先離開「平安屋敷」回到「龍神池」。

追加 EVENT〔孫市編〕

於「龍神池」旁邊，十兵衛遇到孫市。

孫市：「對於未能救回你的母親，實在感到相當遺憾，我特別帶來了自製的爆彈，可是最終仍是來不及，對不起。這東西能夠將岩石炸開，希望你用得著吧。」孫市將手上的「雜賀發破」送給十兵衛。



利用這支「雜賀發破」，於水池邊的小神壇旁邊，調查岩石會發現其中一部分比較鬆軟，發射後可以將該處的岩石炸開。從寶箱中取得「綠之首飾」，只要裝備了的話，就能夠看到一些平常無法取得的隱藏寶箱。

柳生之庄



取得物品

物品	取得地點 / 方法
〔1〕そろばん（算盤）	陣屋南廣場〔寶箱〕
〔2〕萬華鏡	陣屋南廣場〔寶箱〕
〔3〕力石	陣屋南廣場〔細工寶箱〕
〔4〕四神圖〔右〕	陣屋南廣場〔畫背後〕
〔5〕フォーク（叉）	陣屋南廣場〔寶箱〕
〔6〕烏龍茶	陣屋南廣場〔寶箱〕
〔7〕四神圖〔右〕	陣屋南廣場〔寶箱〕
〔8〕雜賀發破	龍神池
〔9〕秘藥	龍神池
〔10〕綠之首飾	龍神池
〔11〕高女之指輪	平安屋敷

接著沿「龍神道」返回「陣屋前」，進入陣屋廣場內；裡面會發現一些寶箱，當中部份是需要揮劍斬開大門才可取得。另外，由於陣屋地方狹窄，要特別留意四周出現的幻魔，逐一將他們消滅後，要取得這裡的物品相信也不會有太大問題，其中於左面的房間內，若調查最盡頭的一幅畫，會發現畫的背後好像藏有暗格，揮刀將畫斬開後取得「四神圖〔右〕」，跟著沿另一條通道進入木門。

追加 EVENT〔邑編〕



當十兵衛進入房間後，發現邑單獨坐在地上。

十兵衛：「發生什麼事，邑？」

邑：「十兵衛，你剛才說過即使是鬼也好，始終是我的母親，你真的是這樣想嗎？」

十兵衛：「自出生以來，我一直沒有看過母親的樣子，現在我終於知道了，這對我來說......已是一個相當難忘的回憶。」十兵衛坐下來與邑傾訴她的心事。

邑：「那麼，沒有血統關係的母子呢？那些孩子又會否認定他們的母親。」

十兵衛：「這個我就不太清楚了，你為何會問起這種事來。」

邑：「沒什麼的。」邑的心裡似乎有一些難言之隱，說罷後她便離開了。

在房間內會發現一個木製的櫃，調查之後看到木櫃上的凹位印有鬼的字樣，十兵衛嘗試將先前取得的「高女之指輪」裝上，果然成功將木櫃打開，裡面分別寫上朱雀、青龍、白虎、玄武，可是十兵衛仍未有任何線索解開機關，於是查看身上的物品，發現「四神圖〔右〕」上的圖案與機關的畫面完全一樣，而現時先要做的就是盡快找回四神圖的另一部分。於是十兵衛在陣屋內繼續搜索，在後園的兩間房間內可以找到「烏龍茶」和「四神圖〔左〕」。集齊兩幅四神圖後便會自動結合，依照圖案所示移動木櫃上的羅盤，成功破解機關後會出現一條繩梯。



十兵衛沿繩梯進入「陣屋地下通道」，當繼續前進時，地板突然打開，幸好十兵衛身手敏捷能夠及時跳開，否則便會掉下去；越過中間的空缺部份繼續前進，前路卻被三條繩子擋著，十兵衛揮刀一斬，一個裝滿利刀的齒輪從木板上降下來；面對如此情況，十兵衛只好轉身逃走，先捉緊剛才的空缺部份，待齒輪橫過後，再回身跳回另一邊便可以成功避過機關。



霧隱之谷〔1〕

藥草
霧隱の谷の地図
旋風丸
草場
夜狐装束
川
破魔鏡
旋風丸秘伝之巻
青幻夢空間
丸薬
青の石柱
墓地
沼
赤幻夢空間
丸薬
狼牙苦無
青幻夢クサビ
赤の石柱
霧之三叉
白雪橋
幻術之森
破魔鏡
知略の信長像
赤幻夢クサビ
柳生之庄
破魔鏡
青吸魂の数珠
猿落岩

接著十兵衛來到一個滿佈濃霧的地方「霧隱之谷」，首先會發現一個藍色的寶箱，由於十兵衛是無法將這類型的寶箱打開，所以暫時可以不用理會；沿梯子爬到上一層，會發現一個需要利用「風」的力量解除的封印，但十兵衛目前仍未有這種力量。於是繼續沿梯子直上，途經「白雪橋」時會被幻魔前後包圍，盡快消滅其中一方就能夠避免他們的夾擊。



消滅幻魔後來到「霧之三叉」，這裡會有兩個寶箱分別取得「藥草」和「霧隱之谷地圖」，另外還會有一個小神壇，十兵衛再次將左手放到龍的口中，成功取得第三件武器「旋風丸」。在進入「幻術之森」前，先返回先前被封印的地方，利用「風」的力量解除，取得「知略之信長像」。

進入「幻術之森」，隨即便會有幻魔出現，解決他們後繼續前進，可是前路卻出現了兩條分叉路，十兵衛嘗試將浮於半空中的綠色物體斬開，而原先的分叉路竟變成了一條直路，但其實這些只不過是製造出來的幻覺，當繼續前進時只要將球裝物體幹掉就能夠成功消除幻覺；若真的向分叉路前進或被那些製造幻覺的綠色物體逃掉的話，便會不斷在這地區打圈而無法離開。

追加 EVENT〔小太郎編〕

若然與小太郎的好感度是最高的話，當十兵衛進入「幻術之森」後，便不會遇到那些製造幻覺的物體，即使不斷往前走，也只是在森林內不斷打圈。

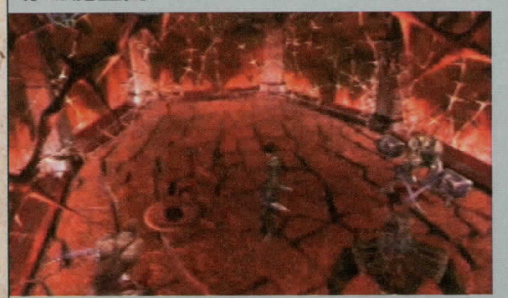
十兵衛：「這個森林到底是怎樣的……那裡才是正確的方向。」十兵衛感覺到自己已經迷了路。

同一時間，小太郎亦已經到達「霧隱之谷」。

小太郎：「十兵衛應該到了東面的方向……那個女怪物，不知又設下了什麼陷阱，等著我吧，十兵衛。」

由現在開始玩者會暫時改為操控小太郎，小太郎的身手較十兵衛敏捷，而且攻擊速度快，不過攻擊力就較弱。熟習好小太郎的攻擊模式後，先打開前面的藍色寶箱，取得「青吸魂之數珠」，這樣小太郎才能夠吸取幻魔之魂，從而將取得的魂於稍後交回十兵衛身上。

赤幻魔空間



沿梯子方向直上，將另一個寶箱打開取得「赤幻夢〔クサビ〕」，來到「白雪橋」便會發現一度紅色的光環，使用「赤幻夢〔クサビ〕」後光環竟然產生了變化，小太郎嘗試進入。

來到「赤幻魔空間」，裡面合共有五層，基本上每層的地形都是相同的，分別在於出現的敵人和級數，只要將該層的敵人完全擊倒後，便可以往另一層進發，要特別留意的是在幻魔空間內，必須使用一閃才會出現黃魂；至於攻擊方面，盡可能以最短時間將敵人擊倒，否則很容易會被夾擊，多利用奧義向敵人攻擊。在「赤幻魔空間」內的第3及第5層的寶箱內，分別可以取得「丸藥」、「青幻夢〔クサビ〕」和「狼牙苦無」，而第5層的地上亦會發現一枚發光的「紅之石柱」。征服了整個「赤幻魔空間」後，便可以從光環離開。

於「幻術之森」入口前旁邊會有一條梯子，小太郎利用其異於常人的跳躍力跳到山崖上的「河川」，這裡會出現大量擅於水戰的幻魔，而靠近岸邊的寶箱中則放置著小太郎專用防具「夜老狐裝束」。



接著小太郎沿「草場」來到「沼澤」，往左面方向可以通往「幻術之森」，可是前路被一個人形的機關擋著，調查之後發現上面分別設有一個紅色和藍色的凹位，由於暫時仍是無法解開，小太郎只好繼續前進，經過「墓地」，再次發現一個與剛才「赤幻魔空間」相似的光環，小太郎嘗試使用「青幻夢〔クサビ〕」進入。

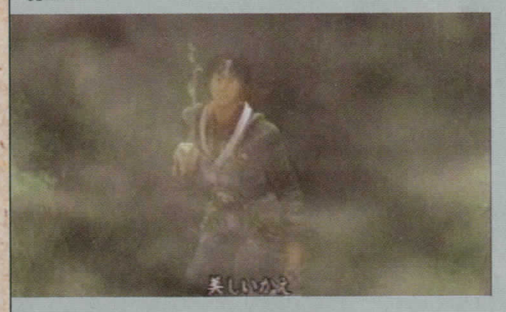
青幻魔空間

「青幻魔空間」同樣會由5層組成，這裡與先前「赤幻魔空間」的最大分別是出現的敵人數量和級數都會進一步提升，所以大家要加倍小心，特別是最後兩層的幻魔，而利用奧義仍會是攻擊的重心。至於道具方面，於第3層及第5層可以取得「丸藥」和「青之石柱」。

再次返回「霧隱之谷」，於那個人形的機關分別裝上「紅之石柱」和「青之石柱」，打開通往「幻術之森」的通道後，小太郎第一時間找尋迷路中的十兵衛。

就在這時十兵衛在森林中，突然聽到一把從遠處傳來的聲音，這聲音似乎是祖祖杜馬……

「十兵衛大人。」
十兵衛：「是誰呀？快快出來見我。」在一片濃霧中十兵衛未能看清楚究竟是誰。
「你看著我，美麗嗎？」十兵衛拔刀已準備就緒，這個人終於出現……



十兵衛：「什麼原來是小太郎嗎，真的嚇我跳。」十兵衛終於看清楚原來只不過是小太郎的惡作劇。
小太郎：「你被困於幻魔的法術之中，不過對於身為忍者的我來說是騙不過的。跟我來吧，這邊呀！」小太郎帶領著十兵衛逃出這個幻術之森。
小太郎：「這裡應該安全，森林再也起不了作用。」
十兵衛：「小太郎果然不是浪得虛名，非常感謝你。」
小太郎：「傻瓜，只不過是小事來的。再有任何困難時，我一定會來幫手的，再見。」說完這番話後，小太郎便迅速離去。



霧隱之谷〔2〕

ジュジュドーマの日記
薬草
脱出口
強欲之間
守護房屋
破魔鏡
和の玉
ジュジュドーマ
旋風丸秘伝之巻
岩洞入口
統率の信長像
キンカムファッツ改
破魔鏡
草場
霧之三叉
河川
墓地
沼澤
威厳の信長像
白雪橋
鳩の足筒
コタロウ
知略の信長像
破魔鏡
幻術之森
力石
マゴイチ
鬼石
マゴイチ
破魔鏡
猿落岩

◆ QE05M04

取得「青吸魂之數珠」後，十兵衛向森林的出口進發；在路途中有人突然從後偷襲，幸好十兵衛能夠及時避開，轉頭一看原來偷襲的人正是殺害母親的兇手祖祖杜馬。

「身手不錯呢，十兵衛。」
十兵衛：「是你嗎？」
「你憤怒的樣子真是可愛，現在就等我瞞著信長大人，陪你玩玩吧。」

十兵衛已經準備就緒，準備為死去的母親報仇，正當打算攻擊的同時；突然一隻巨型的怪物從樹林中跳出來，他就是十兵衛曾於金山擊敗的卡特法斯。

「等等、等等、等等！祖祖杜馬，這個人是我的，你不能殺掉他。我已經從地獄中再次蘇醒過來，我是不死身的。不要亂動呀，我要將你碎屍萬段。」卡特法斯已急不及待向十兵衛發動攻擊。

「等等啊，卡特法斯，這個男人還要陪我的。」
「讓我收拾他吧。」卡特法斯強烈堅持自己的意願。
「那就讓你先來吧，反正你也會再次失敗的。」既然卡特法斯這麼堅決，祖祖杜馬只有乖乖地離開了。

「你這個沒頭腦的女人。」卡特法斯對祖祖杜馬的說話感到非常憤怒。
「今次我一定會獲勝的！」
十兵衛：「即管放馬過來，就等我送你返回地獄吧。」



經過上次的戰鬥後，相信對卡特法斯的攻擊模式已經有了一定的了解；在戰鬥開始時，他同樣會以鐵棒向十兵衛攻擊，只要按緊 L1 作防禦，亦能夠在不損任何體力的情況下將他的攻擊完全擋下，盡量把握這段時間利用鬼戰術全力攻擊。而一輪攻擊之後，他會在森林中不斷穿插，只要留意樹葉的飄動情況就能夠知道他將會出現的位置，其衝刺攻擊是無法防禦的。只要待他經過時，從側面攻擊便可以成功將他截停，這樣才有機會向他進行攻擊。此外，若十兵衛受到一定損傷後，好感度最高的同伴亦會趕到參戰。

「你不要以為就此可以安心，我必定會從地獄中再次蘇醒過來。」擊倒卡特法斯後，十兵衛從他身上取得「統率之信長像」。

追加 EVENT〔孫市、惠瓊編〕

十兵衛離開森林後，來到「沼澤」時會遇到孫市和惠瓊不知又為了什麼事而爭執起來。



十兵衛：「停手！今次又為了什麼而吵架。」
孫市：「十兵衛，關於你母親的事實在感到相當遺憾，而你現在的心情我也很明白。」
惠瓊：「你明白什麼呢！十兵衛，我為了成為一國一城之主而走遍了整個日本，但是這傢伙呢？為什麼會在這裡出現，說不定他是信長派來刺殺我們的。」
孫市：「哼！」
惠瓊：「不要再裝傻了！」
十兵衛：「等等呀，孫市！」孫市憤然離去，惠瓊只好繼續追上前。

追加 EVENT〔邑編〕

當經過「草場」時，十兵衛會遇到邑獨個兒站在草叢之中。
邑：「你身為劍術高手，我有一件事想請求你，我相信如果不變得更強的話是沒可能戰勝幻魔的，所以……想請你和我練習一下。」

這時可以選擇「いいえ」拒絕邑的請求，至於選擇「はい」的話，訓練便會隨即展開。



邑：「我會先攻擊，你要進行防禦及迴避。」
只要按緊 L1 作防禦，就能夠將她的攻擊完全擋下，要注意的是當她儲力時，就必須進行迴避。

邑：「現在由我防禦，攻擊吧，不過當我倒地時便不要再攻擊。」
今次會由十兵衛進行攻擊，但邑的劍術似乎亦相當了得，一般攻擊她都能夠逐一擋下；經過兩輪的比試後，練習亦告完畢。若剛才的表現出色的話，邑會送你鬼之武器的奧義書。

追加 EVENT〔小太郎編〕

當經過「草場」時，十兵衛再次遇到小太郎。

小太郎：「替我拿著密函的信鴿突然失蹤了，一旦落在敵人手中就麻煩，若你發現的話請立即通知我。」



既然同伴有困難，十兵衛便決定替小太郎找出他所講的信鴿；當經過「河川」時，十兵衛發現一頭幻魔正鬼祟地在草叢之中看著一些東西，於是便上前一看，只見白色的羽毛不斷飄散於地上，打算仔細看清楚時，還是先將幻魔收拾，接著在地上取得「鳩之足筒」。返回「草場」，十兵衛將這件東西交給小太郎。

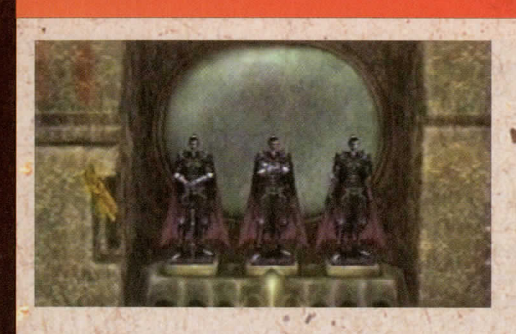
小太郎：「找到了嗎！非常感謝你。那麼，信鴿呢？」
十兵衛：「我在拾取密函時被他逃掉了，對不起。」為避免令小太郎傷心，十兵衛只好作這個大話。
小太郎：「我最為關心的始終是信鴿，既然牠現在得到自由並且更可以自由自在地飛翔。很多謝你十兵衛，無論如何你也要收下這個吧。」得到十兵衛的協助，小太郎送上鬼之武器的奧義書。

追加 EVENT〔孫市編〕

當經過「沼澤」時，十兵衛會遇到孫市手持一支大炮。

孫市：「十兵衛，等我將那個擊破吧！」孫市將手上的大炮對準一塊大石。
孫市：「這支大炮威力強大，但發射卻需要一定的時間，至於附近的敵人就麻煩你了。」
這段時間十兵衛需要不斷向出現的的幻魔進行攻擊，以防止他們接近孫市，當經過一段時間後，孫市已經裝備完畢並準備發射。
孫市：「好，去吧！」一聲巨響後，大石被炸開了。
孫市：「真是合作無間，有機會也要再試試，你收下這份禮物吧。」孫市在離開前送上鬼之武器的奧義書。
孫市：「大炮損壞了必定要修理，前路相信會有很多怪物，要小心點，這大炮每次發射需要五千金，實在是相當昂貴的煙花。」

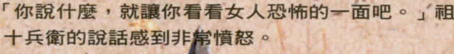




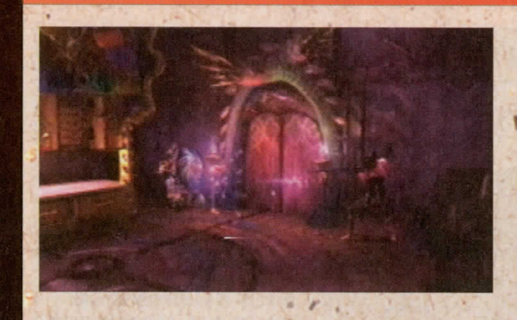
取得「統率之信長像」和「知略之信長像」，至於餘下的最後一個信長像，其實只要到「草場」一帶便會發現一個被封印著的地方，利用舞雷刀解除後就能夠取得「威嚴之信長像」。接著往「墓地」進發，這裡會有一台機關，只要按照圖案所示逐一將信長像放置於適當的位置便可以，期間每出現一次錯誤，兩旁的牆壁會逐漸迫近，而信長像的位置亦會再次改變。

成功解除機關後，從隱藏通道進入「岩洞入口」，沿途不斷會有大量的幻魔出現，其中要留意的是一隻新登場的幻魔，擁有能伸縮及再生的觸手，體內更會釋放出毒氣，即使本體不能移動也能夠進行攻擊，盡可能先將他消滅才對付其他敵人。進入「強欲之間」內取得「祖祖杜馬之日記」，而裡面所寫的只是一些嘔心肉麻的說話，可以不看也罷，但原來十兵衛不知不覺己踏進了祖祖杜馬的房間。

「愈看就愈覺得自己是個好女人，信長大人。」祖祖杜馬對著鏡子，不斷自言自語，當他看到十兵衛出現時，突然臉色一轉。
「等你很久了，肚子也很餓呢，就讓我用你來填飽我的肚子吧，做好心理準備。」
十兵衛：「像你這樣的女人，是沒有男人會喜歡的。」
「你說什麼，就讓你看看女人恐怖的一面吧。」祖祖杜馬似乎對十兵衛的說話感到非常憤怒。







在戰鬥開始時，祖祖杜馬會以手上的傘子不斷發射出毒粉攻擊，雖然每次的數量不多，而且更可以按緊L1作防禦，但要成功接近她的話，最佳的方法就是繞過中間的櫃台走到她身後進行攻擊，每當她防禦時，先暫時停止攻擊，否則很容易會被她突擊成功，待她解除防禦後再作攻擊；當她的體力受到一定程度的損傷後，其攻擊模式亦會逐漸增加，這時先做好防禦及迴避，當進行埋身戰要特別留意她的傘子，其伸長傘子的攻擊是無法擋格的。

一輪戰鬥後，祖祖杜馬最終亦敗於十兵衛的手上，在她臨死前一刻仍含情脈脈地望著信長的畫像。

「信長大人。」祖祖杜馬用盡最後的氣力，抓著信長的畫像便隨即倒地。
十兵衛：「這樣世上的男人可以安心吧。」十兵衛從祖祖杜馬身上取得「和之玉」。

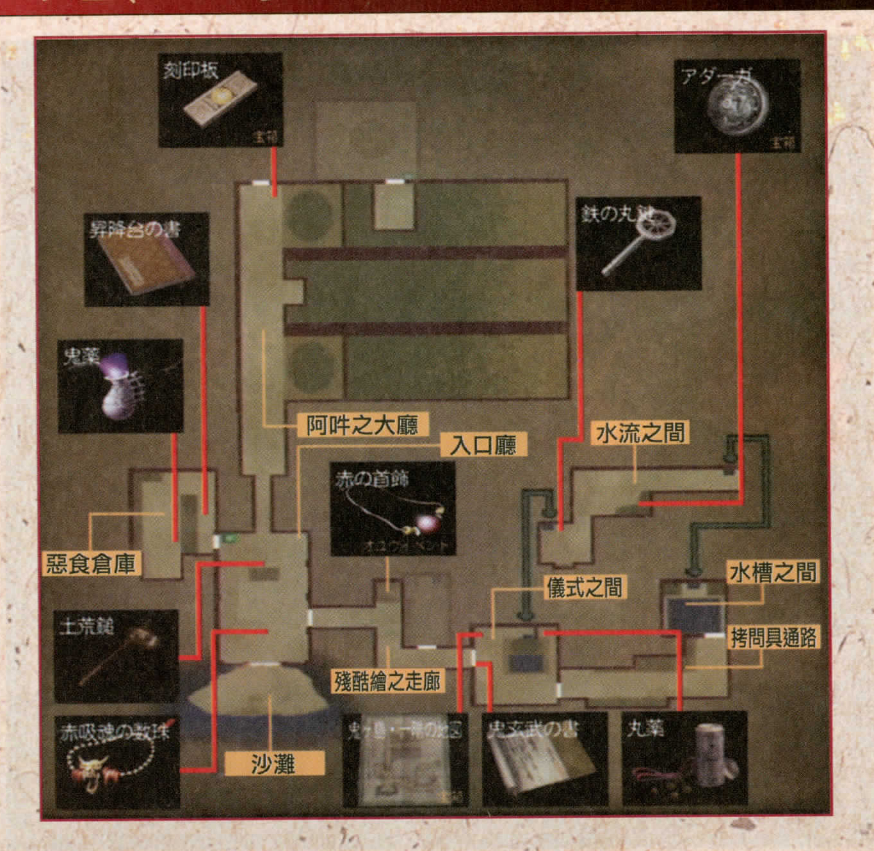


開動牆上的按鈕石門便會自動打開，來到「脫出口」從寶箱內取得「藥草」；當繼續前進時，石門竟突然關上，而通道內更不斷噴出大量有毒的氣體，十兵衛只好不斷往前走，希望能夠盡快找到出口。想不到當十兵衛到達出口的時候，發現前路已經無路可走，身處的竟然是一個險峻的懸崖之上；在這個進退兩難的情況下，十兵衛只好往下一跳。

當跳進水底後，十兵衛發現了一個洞穴，這裡除會找到一個破魔鏡之外，從旁邊的寶箱可以取得「鬼之島之書」。在洞穴的另一邊會發現一隻長形的物體，調查之後發現上面印有和的字樣，十兵衛嘗試將「和之玉」放上去，想不到這物體竟變成了一艘快艇，當十兵衛坐上後，快艇隨即高速前進，穿過海底的障礙後，一直衝上水面，轉眼間已經來到了一個小島上，而這個小島正是十兵衛所尋找的「鬼之島」。



鬼之島一樓



第六章



當十兵衛到達「鬼之島」後，察覺到有船的聲音逐漸迫近，轉頭一看，原來是那個名叫高根迪斯的強敵；高根迪斯從船上一躍跳到十兵衛的面前，看來今次又是比試的時候。

「再次見到我感到高興嗎？十兵衛。」
十兵衛：「什麼？」
「從你的眼神告訴我知，能夠再次見到比自己更強的對手交戰，高興也是在所難免。」
十兵衛：「不用再多講了。」
「那麼我們開始吧，在下的名字是高根迪斯，幻魔最強之劍士！」高根迪斯再次擺出那些古怪的動作。

雖然已是第二次交戰，但十兵衛無論使用任何攻擊方法，他仍然能夠逐一抵擋，換言之，今場戰鬥與上次的條件也是完全一樣，唯一的做法就只有不斷防禦及迴避，期間亦需要作適量的攻擊來拖延時間，而高根迪斯除了一般攻擊外，亦會使用暗器，盡量利用沙灘的闊度拉開與他的距離，只要捱過這場戰鬥便可以。若未能捱過戰鬥的話，其實還有另一個可行的方法，在戰鬥開始時，便不斷向他進行攻擊，然後擋格作防禦，再施於三兩下的攻擊，這樣不斷重複之下，不消一會戰鬥亦會宣告完畢。

在無法攻破高根迪斯底下，十兵衛最終也支持不住，更不慎被對方刺傷。



「啊？這樣就完結了嗎，有趣的部分才剛剛開始。」高根迪斯似乎對十兵衛的倒下感到詫異。就在這時，邑亦及時趕到，並企圖阻止高根迪斯。
「原來又是你嗎。」高根迪斯一眼便應出邑。
「連續兩次都要被人請救，真沒意思，哼，算了吧，我們遲些再分勝負吧。順便告訴你一件事，信長明天便會向小谷城進攻。」
十兵衛：「什麼？」
「消滅小谷城只不過是時間的問題？」高根迪斯再一次放過十兵衛，乘坐小船離開。

邑：「這傷口要盡快止血，等一等。」
十兵衛：「只不過是小小皮外傷。」邑細心地替十兵衛包紮傷口。」



邑：「應該沒問題了，但暫時不要亂動，我暫時在這個島上調查一下，在信長攻打小谷城之前，必須盡快找個解決方法。」
十兵衛：「邑！不要勉強！」
邑：「沒事的，不用擔心。」

由現在開始玩者會暫時改為操控邑，打開前面的大門後，發覺四周竟佈滿了藍色的花瓣，期間亦傳來了一把女性的聲音。

「邑......邑......」
邑：「你是......」邑一眼已經應出眼前的人就是十兵衛的母親。

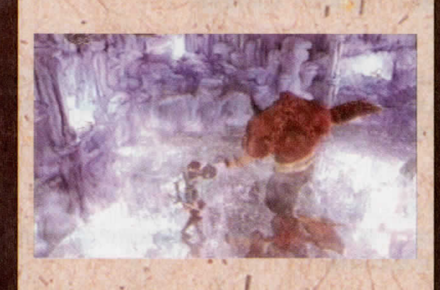


高女：「很多謝你一直協助我的兒子，有一件事想請求你，找出破魔之笛，交給十兵衛吧。」
邑：「破魔之笛？」

高女：「這是來自我們鬼一族的秘密道具，取得了它的話，就能夠與幻魔之劍士對抗。盡快找出破魔之笛吧。」
邑：「明白了，是為了十兵衛的話。」
高女：「實在太好，那麼就拜託你，邑......」

高女離開後，取得「赤吸魂之數珠」，由於邑並不是鬼一族的人，所以必須裝備後才能夠吸取幻魔之魂，從而將取得的魂於稍後交回十兵衛身上。

首先邑正身處於「入口廳」，由於左右兩邊的大門暫時未能進入，於是向正前方進發，來到「阿吽之大廳」，經過兩座石像時，會有兩頭幻魔出現，消滅他們後於盡頭的寶箱內取得「刻印板」；再次回到「入口廳」，在龍之祠前使用「刻印板」後，成功將左右兩邊大門的門鎖解除。邑先進入右邊的大門，來到「殘酷繪之走廊」，這時走廊上的幻魔已經準備迎接邑的來臨，這時應先按緊 L1 作防禦，以避免他們一同夾擊；進入盡頭的大門來到「儀式之間」，先從寶箱內取得「鬼之島一樓之地圖」，在大門旁邊發現一份「鬼玄武之書」，繞個水池在地上拾到「藥丸」。沿另一大門進入「拷問具通路」，消滅該處的幻魔後，來到「水槽之間」，要留意透明板上會不斷有幻魔跳出來作噴射攻擊，和他們戰鬥時切記不要心急，先做好防禦待他們跳上來時馬上進行攻擊，就算未能將全部消滅，當一段時間過後，大門的封印亦會自動解除。從樓梯往下層的「水流之間」，寶箱內放置著邑的專用防具「アダーガ〔銀盾〕」，而前面卻被封印擋著去路，以邑的力量是無法解除的，於是便決定到旁邊發出白光的洞穴內調查。



進入「深霧空間」，這裡的地形就像一條恐龍的脊骨一樣；往前行會有不同的幻魔出現，到達「闇之橋」會發現寶箱放置著邑的專用武器「グラディウス〔傳說之劍〕」，將它裝備後繼續前進來到「冰壁之間」，先將眼前的兩頭幻魔擊倒後，另一隻紅色的幻魔將會現身，與先前相比這頭幻魔的攻擊力更強，但由於只是單獨出現，利用 LV3 的奧義攻擊最適合不過，保持一定距離後儲力，攻擊後再迴避，要留要他斧頭攻擊是不能擋格的，這樣要擊倒他應不成問題。

深霧空間



「這就是破魔之笛......」擊倒幻魔後，取得破魔之笛。
邑馬上返回沙灘將破魔之笛交給十兵衛。

邑：「十兵衛！你的傷勢如何？」
十兵衛：「已經無問題了。」
邑：「那就好了。十兵衛，你的母親拜託我將這個交給你。」
十兵衛：「我的母親？」



邑：「雖然已經去世，但她仍非常掛念你。利用這個就可以將幻魔，不，將信長擊倒。這是報答你母親的最好方法。」十兵衛看著這支破魔之笛，看來再次想起了他的母親。
十兵衛：「邑。」邑看著十兵衛，獨個兒離開了。

取得「破魔之笛」和「赤吸魂之數珠」後，十兵衛返回「入口廳」，從龍之祠得到第四件鬼之武器「土荒鎚」，土荒鎚的攻擊力是各種武器中威力最強的一件，但由於攻擊速度較慢，而且往往攻擊敵人後，很容易會被其他敵人偷襲，所以土荒鎚可用作支援武器。十兵衛進入右邊的大門，沿「殘酷繪之走廊」來到「儀式之間」。



追加 EVENT〔小太郎編〕

十兵衛來到「儀式之間」後，突然聽到一把熟悉的聲音。

「十兵衛。」小太郎原來正站在石像的頭頂上。
小太郎：「邑的身份我已經知道了。那個女人是……有人正逐漸走近，這裡就交給我吧，你先走。」
十兵衛：「小太郎。」
小太郎：「快！」

當十兵衛離開後，正走過來的原來是邑，小太郎從石像跳到邑的面前。

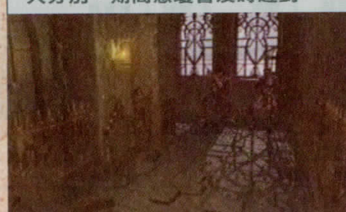


小太郎：「又是你嗎，我終於知道你的真正身份，其實你就是織田信長的間諜！即使你瞞得過十兵衛，也瞞不到我，雖然不知道你的目的，但你妳不要再纏住十兵衛了，這次我就放過你吧，請快快給我消失。」
邑：「不是呀！我接近十兵衛是沒有原因的……」

小太郎：「不要再說了！」邑並沒有直接回應，小太郎決定以武力解決。
邑：「相信我！我真的沒有呀，求你相信我！」小太郎未有理會邑的說話，不斷向她進行攻擊。
小太郎：「等等。」面對小太郎的連橫攻擊，邑只有逃走。

追加 EVENT〔惠瓊編〕

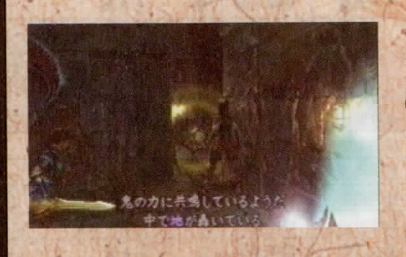
十兵衛來到「拷問具通路」，大致上沿途出現的幻魔都與先前沒有太大分別，期間惠瓊會及時趕到。



惠瓊：「這些傢伙很強勁，我們還是迴避一下。」惠瓊決定暫時與十兵衛先退到旁邊。
惠瓊：「老鼠呀！」惠瓊看到牆上的老鼠竟突然大叫起來，並不斷向四周的幻魔攻擊，一下子便已經將該處的幻魔全部消滅。
惠瓊：「對於寶藏院流的高手來說，幻魔很容易對付，但十兵衛，可否替我保守害怕老鼠的秘密呢？」

這時可以選擇「はい」或「いいえ」，若選擇「はい」的話，惠瓊會送你「土荒鎚奧義書 天之卷」。

惠瓊：「每當我見到老鼠時，腦海總會變得一片空白……之後發生的事就不太清楚了，十兵衛，每個人總會有害怕的東西……」



十兵衛來到「水流之間」，利用土荒鎚解開封印後，再將前路的幻魔擊倒，在地上取得「鐵之丸鍵」，接著利用牆壁的梯子可直接回到「儀式之間」，返回「殘酷繪之走廊」。

追加 EVENT〔邑編〕

在「殘酷繪之走廊」內，十兵衛看到邑獨個兒站著。

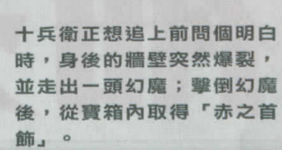
邑：「十兵衛。」
十兵衛：「什麼事，邑。」
邑：「我已經不可以留在十兵衛身邊了。」
十兵衛：「是什麼意思？」
邑：「我……我……」
十兵衛：「危險呀，邑。」邑正想說出心底話的同時，身後突然出現了一頭幻魔。



接著另一頭幻魔亦同時出現，二人先合力將幻魔擊倒。

十兵衛：「邑，你剛才想說什麼？」
邑：「唔，沒什麼了。」
十兵衛：「邑！」





十兵衛正想追上前問個明白時，身後的牆壁突然爆裂，並走出一頭幻魔；擊倒幻魔後，從寶箱內取得「赤之首飾」。

追加 EVENT〔孫市、惠瓊編〕

當十兵衛回到「入口廳」時，竟看到孫市與滕吉郎正在對話。



孫市：「說出來吧，滕吉郎，在那裡！？」面對孫市的詢問，滕吉郎只有不斷地大笑。
十兵衛：「你在幹什麼？」
滕吉郎：「十兵衛，那個男人為了得到黃金而來到這裡，只要取得黃金，他願意做信長的部下。」

十兵衛：「孫市，真的是這樣嗎？」
孫市並沒回答十兵衛的問題，這時惠瓊亦已經來到。
惠瓊：「我一早已經說過了，絕對不可以原諒。」
孫市：「你怎樣說也好，總之我有分數吧。」孫市並沒有理會其他人的說話便離開了。
惠瓊：「等等，你這個衰人！」惠瓊馬上追前。。



十兵衛回到「入口廳」，進入破魔鏡旁邊的大門，來到「惡食倉庫」，在地上取得「升降台之書」，細心閱讀後得知原來升降台需要利用風力來啟動，於是十兵衛嘗試拿出旋風丸，在盡頭的紅色風扇底下使用鬼戰術，果然成功令升降台再次啟動。利用升降台，十兵衛來到鬼之島地下通路。

TO BE CONTINUE……





PS2	2002年 發售中
ENIX ● RPG	
7800 日圓 ● DVD-ROM	
64KB 以上	

TEXT：KACHUN



補充資料集

主角必殺技表

艾雲〔エウァン〕

必殺技名稱	消費 SP	攻擊範圍	效果分類	屬性	MAX LV
メスラッシュ	25	敵方單體	物理攻擊	無	★★★★★★★
スパークボルト	32	該角色周圍	魔法攻擊	稲妻	★★★★★★★
サソダースプリット	45	敵方直線	物理攻擊	稲妻	★★★★★
無敵のオーラ	36	該角色	味方補助	無	★★★★★
天魔龍陣劍	72	敵方全體	物理攻擊	無	★★★

布蘭度〔ブランドル〕

必殺技名稱	消費 SP	攻擊範圍	效果分類	屬性	MAX LV
真っ向唐竹割り	24	敵方單體	物理攻擊	無	★★★★★★★
回轉斬り	36	敵方圓形	物理攻擊	無	★★★★★★★
勝利の雄叫び	30	味方全體	味方補助	無	★★★★★
旋風斬	48	該角色周圍	物理攻擊	風	★★★★★
大噴火斬り	44	敵方單體	物理	爆裂	★★★

卡米妮〔カーマイソ〕

必殺技名稱	消費 SP	攻擊範圍	效果分類	屬性	MAX LV
ソニックセイバー	30	敵方直線	物理攻擊	無	★★★★★★★
スマッシュ	22	敵方單體	物理攻擊	無	★★★★★★★
ショックウェーブ	46	敵方圓形	物理攻擊	無	★★★★★
ホーリーブレス	32	味方全體	味方補助		★★★★★
ローゼソスラッシュ	42	敵方單體	物理攻擊	無	★★★

捷度〔ジェイド〕

必殺技名稱	消費 SP	攻擊範圍	效果分類	屬性	MAX LV
ブラスターボム	25	敵方單體	物理攻擊	無	★★★★★★★
ナイトメアボール	18	敵方扇形	魔法攻擊	水	★★★★★★★
フィストバースト	32	敵方單體	魔法攻擊	火	★★★★★
タイタソナックル	50	敵方圓形	物理攻擊	無	★★★★★
エクスパローヴョソ	64	該角色範圍	魔法攻擊	無	★★★

迪圖〔ティト〕

必殺技名稱	消費 SP	攻擊範圍	效果分類	屬性	MAX LV
天空劍	20	敵方單體	物理攻擊	無	★★★★★★★
アイテムゲット	20	敵方單體	攻擊補助	無	★★★★★★★
ディスカッター	44	敵方直線	物理攻擊	無	★★★★★
影縛り		敵方圓形	物理攻擊	無	★★★★★
幻影劍		敵方單體	物理攻擊	無	★★★

烏魯古〔ウルク〕

必殺技名稱	消費 SP	攻擊範圍	效果分類	屬性	MAX LV
兜割	26	敵方單體	物理攻擊	無	★★★★★★★
螺旋擊	38	敵方直線	物理攻擊	風	★★★★★★★
神木祈	20	味方全體	味方補助	無	★★★★★
金剛擊	56	該角色周圍	物理攻擊	無	★★★★★
大回轉投	46	敵方單體	物理攻擊	無	★★★

瑪模〔ミャム〕

必殺技名稱	消費 SP	攻擊範圍	效果分類	屬性	MAX LV
回轉あたっく	28	敵方直線	物理攻擊	無	★★★★★★★
み～ん回復	35	味方全體	HP 回復	無	★★★★★★★
凍える亂射	46	敵方圓形	物理攻擊	吹雪	★★★★★
應援ガソバ	24	味方單體	味方補助	無	★★★★★
すーぱー冰結	38	味方單體	物理攻擊	吹雪	★★★

魯迪娜〔ルティナ〕

必殺技名稱	消費 SP	攻擊範圍	效果分類	屬性	MAX LV
昇龍斬	24	敵方單體	物理攻擊	無	★★★★★★★
閃空劍	30	該角色周圍	物理攻擊	無	★★★★★★★
鬼蜘蛛	28	敵方扇形	攻擊補助	無	★★★★★
流星劍	45	敵方扇形	攻擊補助	無	★★★★★
幻武昇龍斬	36	敵方單體	物理攻擊	無	★★★

必殺技攻擊力排名

排名	必殺技名稱	角色	效果範圍	攻擊力
1	大回轉投げ	烏魯古	敵單體	★★★★★★★★★★
2	幻武昇龍斬	魯迪娜	敵單體	★★★★★★★★★★
3	ローゼンスラッシュ	卡米妮	敵單體	★★★★★★★★★★
4	大噴火斬り	布蘭度	敵單體	★★★★★★★★★★
5	すーぱー冰結碎	瑪模	敵單體	★★★★★★★★★
6	幻影劍	迪圖	敵單體	★★★★★★★★★
7	天魔龍陣劍	艾雲	敵全體	★★★★★★★★★
8	金剛擊	烏魯古	自己周圍	★★★★★★★★
9	エクスプロージョン	捷度	自己周圍	★★★★★★★★
10	螺旋擊	烏魯古	敵直線	★★★★★★★
11	フィストバースト	捷度	敵單體	★★★★★★★
12	ショックウェーブ	卡米妮	敵圓形	★★★★★★★
13	旋風斬	布蘭度	自己周圍	★★★★★★★
14	流星劍	魯迪娜	敵扇形	★★★★★★
15	凍える亂射	瑪模	敵圓形	★★★★★★
16	兜割り	烏魯古	敵單體	★★★★★★
17	タイタンナックル	捷度	敵圓體	★★★★★★
18	スマッシュ	卡米妮	敵單體	★★★★★★
19	回轉斬り	布蘭度	敵圓體	★★★★★★
20	サンダースプリット	艾雲	敵直線	★★★★★★
21	閃空劍	魯迪娜	自己周圍	★★★★★
22	ディスカッター	迪圖	敵直線	★★★★★
23	真っ向唐竹割り	布蘭度	敵單體	★★★★★
24	スパークボルト	艾雲	自己周圍	★★★★★
25	昇龍劍	魯迪娜	敵單體	★★★★
26	天空劍	迪圖	敵單體	★★★★
27	ブラスターボム	捷度	敵單體	★★★★
28	ソニックセイバー	卡米妮	敵直線	★★★★
29	X スラッシュ	艾雲	敵單體	★★★★
30	回轉あたっく	瑪模	敵直線	★★★
31	影縛り	迪圖	敵圓形	★★
32	ナイトメアボール	捷度	敵扇形	★

貴重道具清單

名稱	取得地點
炎の石板	炎遺跡・靈力之間
水の石板	水遺跡・靈力之間
風の石板	風遺跡・靈力之間
四靈の石板	星辰之廣場
古の刻印	毒遺跡・靈力之間
不完全な音のカケラ	進化之回廊 16F
音のカケラ A1	水遺跡・內部
音のカケラ A2	水遺跡・內部
音のカケラ A3	水遺跡・內部
音のカケラ B1	逆風之頂・廢村
音のカケラ B2	風遺跡・內部 1
音のカケラ B3	風遺跡・外部
音のカケラ B4	星辰之回廊 B10F
音のカケラ C1	幻想之草原 1
音のカケラ C2	幻想之草原 2
音のカケラ C3	毒遺跡・內部
音のカケラ C4	土遺跡 1
音のカケラ C5	土遺跡 2
音のカケラ D1	土遺跡 3
音のカケラ D2	炎雲之目
音のカケラ D3	火口・側面
音のカケラ D4	炎遺跡・內部
音のカケラ D5	闇遺跡工場・內部
音のカケラ D6	光遺跡・廢墟
トラック運轉マニュアル	樂隊演奏後
大切なロケット	樂隊演奏後
おいしい魚	樂隊演奏後
齒車のおもちゃ	樂隊演奏後
リッチな香水	樂隊演奏後
ステキなビスチェ	樂隊演奏後
年季の入ったパイプ	樂隊演奏後
エンシャントギア大全集	樂隊演奏後
フルムーンキノコ	樂隊演奏後
心輝石	樂隊演奏後
アルカダブレッド	樂隊演奏後
感動のブレスレット	樂隊演奏後
ハズマの果實	樂隊演奏後
紅い羽根のお守り	樂隊演奏後
ハムハム草	樂隊演奏後
ボフの實	樂隊演奏後

SKILL 一覽表

C RANK

類別	名稱	效果
心術	雷火の咒法	增加火及稻妻屬性魔法的威力、效力 /LEVEL X 5%
	冷風の咒法	增加風及吹雪屬性魔法的威力、效力 /LEVEL X 5%
	烈震の咒法	增加土及爆裂屬性魔法的威力、效力 /LEVEL X 5%
	神秘の咒法	增加水及森林屬性魔法的威力、效力 /LEVEL X 5%
	士氣昂揚法	延長可變 UP 的持續時間 /LEVEL X 5%
	カウンター封じ	防止 COUNTER 效果 /LEVEL X 15% 的準確率
	予感	顯示合體技提示 /LEVEL X 15% 的準確率
	洞察力	看清敵人的行動 /LEVEL X 10% 的準確率
技術	ハンター	增加對鳥類、魔獸、龍族怪物的損傷 /LEVEL X 10%
	レンジャー	增加對植物、昆虫、爬蟲類怪物的損傷 /LEVEL X 10%
	エクソシスト	增加對不死、惡魔怪物的損傷 /LEVEL X 10%
	ダイバー	增加對水棲類、浮游系怪物的損傷 /LEVEL X 10%
	グラップラー	增加對人型、物質怪物的損傷 /LEVEL X 10%
	見切り	增加回避率 /LEVEL X 10%
	反擊	回避後作反擊 /LEVEL X 15% 的準確率
	受け身	減少 IP 損失 /LEVEL X 10%
體術	ストレングス	增加筋力 /LEVEL X 3%
	タフネス	增加體力 /LEVEL X 3%
	インテリジェンス	增加知力 /LEVEL X 3%
	メンタリティ	增加精神 /LEVEL X 3%
	ダッシュ	增加走力 /LEVEL X 3%
	硬氣功	將損傷無效化 /LEVEL X 10 以下的損傷無效
	逃げ足	增加逃走成功率 /LEVEL X 10%
	マイティガード	增加「防御」時的防御力 /LEVEL X 10%
秘術	スピード	增加敏捷 /LEVEL X 3%
	奇跡の天秤	增加令敵人掉下大金的機會〔僅用於刺中トドメ時〕/LEVEL X 2%
	威壓	令怪物逃走失敗 /LEVEL X 10% 的準確率

B RANK

類別	名稱	效果
心術	免疫力	防止毒、麻痺、病氣 / 每 LEVEL 得 30%、55%、70%、85%、100% 的準確率
	咒詛攘い	防止睡眠、混亂、詛咒 / 每 LEVEL 得 30%、55%、70%、85%、100% 的準確率
	心の盾	防止停止、技封、魔封 / 每 LEVEL 得 30%、55%、70%、85%、100% 的準確率
	命の祝福	防止即死 / 每 LEVEL 得 30%、55%、70%、85%、100% 的準確率
	精神統一	選擇「防御」後回復 SP/LEVEL X 5 點
技術	渾身の一擊	增加 CRITICAL 的 IP 損失 /LEVEL X 1000 點
	隙消し	減少必殺技、魔法的時間隙 /LEVEL X 15%
	盜賊の指	令敵人更易掉下道具〔僅用於刺中トドメ時〕/LEVEL X 2% 的準確率
	道具使いの腕前	縮短道具的發動時間 /LEVEL X 20%
	道具使いの力	戰鬥時，增加消耗品的威力、效力 /LEVEL X 10%
體術	不動の型	即止受損也不會停止 /LEVEL X 30%
	祈願	選擇「防御」後回復 HP/LEVEL X 80 點
	合氣	將損傷彈回 /LEVEL X 20%
	ライフアップ	增加最大 HP/LEVEL X 8%
	スペシャルアップ	增加最大 SP/LEVEL X 10%
秘術	バーサーク	發動忿怒 /LEVEL 增加後發動變得更容易
	怪盜の手練	令敵人掉下的道具變成有用物品〔僅用於刺中トドメ時〕/LEVEL X 2% 的準確率
	超反射神經	在損傷的瞬間作防御 /LEVEL X 5% 的準確率

A RANK

類別	名稱	效果
心術	魔導の咒法	增加任何屬性魔法的威力、效力 /LEVEL X 10%
	魔法の奧義	給單體攻擊魔法添 CANCEL 效果 /LEVEL X 1500 點
	ステータスガード	防止任何異常狀態 /LEVEL X 5% 的準確率
技術	トリプルアタック	增加 CRITICAL HIT 數 /LEVEL X 1 次
	修羅の魂	增加 COMBO HIT 數 /LEVEL X 1 次
	オールラウンダー	增加對任何種族怪物的損傷 /LEVEL X 10%
體術	フルポテンシャル	增加全部體力系數 /LEVEL X 4%
	戰術眼	剛戰鬥開始後，增加 IP 計 /LEVEL X 1000 點
	おとり	更容易找到攻擊目標 /LEVEL X 25% 的準確率
秘術	金剛力	給 COMBO 加 IP 損傷效果 /LEVEL X 500 點
	鬥魂	縮短 SP 回復時間 /LEVEL X 20%
	勇者の底力	戰鬥不能時自行復活 /LEVEL X 20% 的準確率

技術屋交換道具一覽

名稱	價格	說明
精靈之兜	48000	防御 180/ 行動 60
ソニックベルト	32000	行動 80
マスターブック	16000	可裝備一個 A RANK SKILL
リバースエッグ	8000	以回復魔法為中心
上級の羊皮紙	4800	可生成 A RANK SKILL
黃金の鎧	3200	防御 112/ 抵抗 20
秘傳の羊皮紙	2400	可生成秘術 SKILL
ソウルエッグ	1200	以森林屬性為主
バモーの實	600	MP 回復
戰いのビキニ	800	防御 40/ 攻擊 20
銘刀ミカゲ	480	攻擊 82
漢のはちまき	320	防御 30/ 行動 5
信賴のきずな	200	行動 2
真珠のネックレス	100	防御 1
士官バッジ	80	行動 5
萬能藥	50	回復正常狀態



武器格鬥遊戲之最高峰







在今年2月舉行過的AOU SHOW中，NAMCO已展出過完成度極高的《SOUL CALIBUR II》試玩版，並吸引了大批格鬥迷到場，親身體驗這套本年度期待度最高的格鬥遊戲。今次，我們會為大家介紹一下在這個AOU SHOW VERSION已經確認了的系統和新要素，為大家迎接遊戲於6月（預定）推出時做好準備。

遊戲模式

在《SOUL CALIBUR II》中已知的遊戲模式有ARCADE MODE和TIME ATTACK MODE，不過在模式選擇的畫面上玩者可以發現還有三個空格，即是說遊戲總共會有五個模式（相信是要等TIME RELEASE）。另外在AOU SHOW VERSION中，ARCADE MODE的CPU是會RANDOM出現，而TIME ATTACK MODE的CPU則會依照次序出現。



AC	2002年 發售日未定
NAMCO ●FIG	
SYSTEM 246 底板	

© （株）ナムコ





遊戲系統

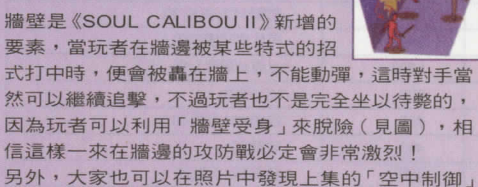
相剋關係更明顯
縱斬、橫斬、橫移動

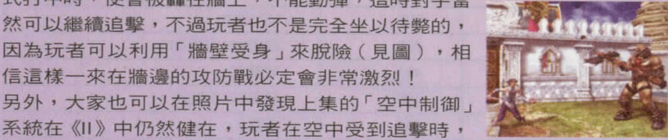




縱斬、橫斬和橫移動之間的關係就如猜拳一般，三者是處於一個互相剋制的關係。這雖是繼承自上集的系統，但在今集，這個關係的重要性已大增。例如當縱斬和橫斬碰在一起時，縱斬是一定會打贏橫斬的！另外，本作中的角色還有許多特殊的攻擊，例如「在進入特殊姿勢後移動」、「一邊攻擊一邊橫移動」等等，令心理戰的層次進一步提昇。

不利但仍有回避方法
牆邊的攻防





牆壁是《SOUL CALIBOU II》新增的要素，當玩者在牆邊被某些特式的招式打中時，便會被轟在牆上，不能動彈，這時對手當然可以繼續追擊，不過玩者也不是完全坐以待斃的，因為玩者可以利用「牆壁受身」來脫險（見圖），相信這樣一來在牆邊的攻防戰必定會非常激烈！
另外，大家也可以在照片中發現上集的「空中制御」系統在《II》中仍然健在，玩者在空中受到追擊時，仍然可以稍作移動，以減少空中COMBO的HIT數和DAMAGE，又或者是防止RING OUT等。

估計對手出招的時機！
GUARD IMPACT

《SOUL CALIBUR》中的最佳防禦法「GUARD IMPACT」雖然在《II》中也有出現，但其指令則有少許改變。今集玩者輸入「→G」即可將敵人的上、中段攻擊彈開，而輸入「←G」則可以將中、下段攻擊撥開。由於GUARD IMPACT有效的時間很短，因此輸入指令的時機要捉得極準才可。

不讓對手恣意進攻
起身時的攻防





在被敵人打DOWN後，玩者如果繼續停在原地，便很有機會被敵人追擊得手。為了避免這種情況發生，玩者可以利用前轉、後轉或橫轉來起身。不過注意本遊戲中是不存在獨立的「起身攻擊」的，如果在起身時想出招，玩者可以使用任何通常攻擊。如果在起身時不出招，則只要按著G掣便能立即進入防禦狀態。

將靈魂注入劍內
SOUL CHARGE



在AOU SHOW VERSION中沒有的要素「SOUL CHARGE」，已經確定會在製成版中登場。在上一集，SOUL CHARGE的指令是A+B+K，根據「儲氣」的長短，玩者之後的攻擊會增強，例如有COUNTER效果或者GUARD不能等。到底今集它會否也是擁有相似的效用呢？





角色性能分析




無死角的全能型角色
御劍

擁有豪邁的攻擊、中等的速度和攻擊距離，御劍是一位性能非常平均的角色、下段攻擊、浮技和移動攻擊技也一應俱全。在AOU SHOW VERSION中，御劍新增了一些在出招後可以立即移動的招式，而且在特殊姿勢中也有新的連攜，總之御劍的玩者不用愁沒有進攻的手段。




用難以預測的攻擊搞亂對手
TAKI

在SHOW VERSION中TAKI的特殊技「宿」(↓↙←)後可以8-WAY RUN，單是這點已能大大增加她進攻的變化。她也擁有由風車派生出來的新連攜「連彈誅」(B+KK)，和可以在橫移動立即作出上、中、下後橫斬的「闇亂」。不過TAKI過往的主力技之一「式妖彈」威力則減少了。



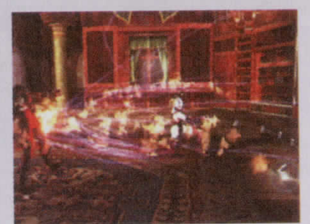

擁有無比速度的小妖精
CASSANDRA

雖然外表和姊姊SOFITIA相似，但大家在AOU SHOW VERSION中已經發現她的招式幾乎全是新的。她和御劍一樣，都是非常容易控制，很適合初心者使用的角色，另外值得一提的是她的速度非常高。CASSANDRA有許多使用盾牌來攻擊的招式，腳技也極之豐富，除了攻擊距離不夠長之外，很難找到其他缺點。




移動和腳技極為厲害
洪潤星

洪潤星的最大的特色，是他在攻擊時通常都會大步踏前，這令他在中距離可以先發制人，取得之後戰鬥的主導權。在近距離雖然比不上TAKI和CASSANDRA，但他的縱斬和腳技都有很高的性能，特別是腳技非常豐富，由腳技更可以派生出特殊移動技，還有可以將敵人攻擊彈開的特殊姿勢……相信洪潤星會是個用起來非常有趣的角色。

進化成為「特殊姿勢」角色
IVY

近期的格鬥遊戲流行一個角色有多個特殊姿勢，令攻擊的變化更多，而IVY就正正是這類角色。在SHOW VERSION中，已經確認了她擁有三個特殊姿態——將蛇腹劍在頭上旋轉、打橫在身體周圍旋轉、和用劍捲著自己的身體。由於在出招時IVY可以由一個姿勢改變至另一個姿勢，令到攻擊的變化大增。另外，蛇腹劍在「收」和「放」兩個形態時所出的招式也是不同的。




增加了變化的邪劍士
NIGHTMARE

在上集NIGHTMARE擁有三個不同的特殊姿勢，加上擁有極長的攻擊距離，在中遠距離可算是無敵。今集，NIGHTMARE加入了新的特殊姿態，和新增了在攻擊後會直接進入特殊姿勢的招式。另外，NIGHTMARE在近距離戰的性能也獲得強化，尤其是一系列利用他那已變異的右手進行攻擊之招式，能產生許多特殊的效果。




以力量壓到對手的重量級角色
ASTAROTH

ASTAROTH那壓倒性的力量在今集依然健在，他手中那巨大的斧頭擁有極長的攻擊距離，攻擊力自然也極高，因此對手在中距離已要面對死亡的威脅。另外，沒有重量級角色的遲鈍感也是ASTAROTH的一大優點，例如在近距離的密集攻擊和中距離的強力突進技，都是他的強力武器。





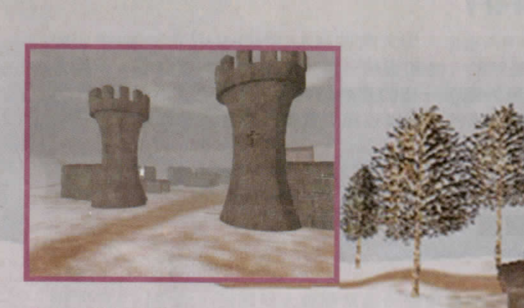
開發商：Regulator Studios
代理商：未定
推出日期：未定

文：遊雲

Dominis Online

又一網上RPG遊戲 -Dominis

《Dominis Online》是由『Regulator Studios』推出的一隻全新網上MMORPG遊戲。遊戲以未來世界為背景，玩家可以在遊戲內選擇八個不同的種族來進行遊戲。其實《Dominis Online》的玩法和一般外國Online遊戲相同，同樣是打怪物賺取經驗值，同樣是玩家打玩家，不過在《Dominis Online》中便將這些Online遊戲重覆又重覆的動作帶來了新轉變。



前哨站Outpost

在《Dominis Online》中的公會將會有權侵佔遊戲內的土地。被侵佔後的土地將會成為公會的Outpost，公會的會員可以在這一片土地中建立城市，商店或房屋等等。當公會有了土地之外便會有機會被其他公會攻擊，而整個遊戲的最大賣點便是公會與公會之間的戰爭。



※全新的網上遊戲《Dominis Online》

Skill Base系統

在《Dominis Online》中，玩家將會採用一個全新的Skill Base系統。與其說是全新Skill Base系統，倒不如說這個系統是《Ultima Online》加《Diablo II》的混合體。當玩家打怪物的同時，技能點亦會相繼增加。隨著技能點的增加，玩家的攻擊力和速度將會相繼提升，除了攻擊力和速度提升之外，當到了特定的技能點數時， 玩家更可以獲得不同招式。



※入夜時的畫面



※畫面有點像《Anarchy online》

任意PK系統

除了公會戰之外，在遊戲內玩家亦可以任意PK（Player kill）其他玩家。據遊戲的官方人員表示，在遊戲發售時，遊戲盒上將會列明遊戲內玩家將可以任意PK ，若玩家不想在遊戲進行途中被殺的話，請不要購買這遊戲的提示。若玩家不幸被殺，身上所有的物品將會全數跌在屍體之中，而其他玩家可以任意拿走屍體上的所有物品。



總結

《Dominis Online》的遊戲方式有點像己推出的《Ultima Online》，不過在這一隻遊戲之內除了有《Ultima Online》的影子之外，還有《Asheron's Call》和《Dark Age of Camelot》的影子，可算是集現今網上遊戲中的優點而成。《Dominis Online》暫時還未有正式推出日期，在短期之內遊戲將會推出Alpha test，可惜只供美國玩家申請。若想知更多有關遊戲內的最新消息，大家可以到《Dominis Online》的官方網址：http://www.dominusonline.com 收看。





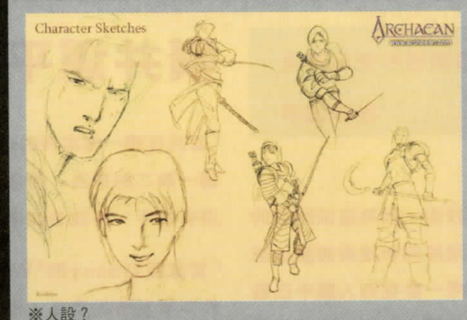
Archaean

開發商：eMage
發行商：eMage
系統要求：未定
發售日：未定
網址：http://www.archaean.com/

Archaean 是隻怎樣的遊戲？

Archaean 是一隻全新概念的遊戲，開發商希望創造出一種名為MOW = Massive Online World的網上娛樂。 Archaean 在某些地方可能和現在流行的MMORPG（Massive Multiplayer Online Roleplaing Games）有些相似，但同時雙方亦有很大的差別。兩者主要分別在於遊戲中選擇的自由（The freedom of choice）， Archaean 玩家可以依照自己意願做任何的事情，絕不受任何規則限制。玩家不一定要在遊戲中戰鬥，玩家可以選擇終生當一名農夫或學者。不過，整個遊戲世界還是充滿著各式各樣的危機和等待勇士的挑戰的怪物。玩家除了成為正義方，也可以成為黑暗種族，在這世界有無窮的可能性，在迷宮角落遇到的巨魔可能是另一名玩家。所有玩家將處身美麗幻想和不斷發展的歷史之中。遊戲正如一個真實的世界，最普通就是遊戲擁有各種能想像到的天氣和充滿特色的季節。而遊戲世界是會隨時改變、既可以毀滅、亦可以被創造出來。玩家閒時可以伐木、可在地上掘陷阱、建造自己的房屋和地城。自由（Freedom）正是開發商決定製作 Archaean 的主要原因！

※城堡…



※人設？



※酒吧……

戰鬥和魔法系統

Archaean 有關戰鬥的部份有很多奇特的地方，以下要點值得留意：

－玩家的HP在開始時已經決定，除非有些額外力量的影響，無論經過什麼訓練、有過什麼可怕的經驗，都不可以防止一個人被利器刺穿心臟而死亡。即是一個外表十分強壯、孔武有力、健康的人都會一下子被利器刺穿心臟而死亡。人物的健康的用途是在其他地方，不是令玩家成為無敵的戰鬥機器。

－在一次成功的偷襲下，便有可能取掉一個人永遠的生命。

－除非額外力量的影響，沒有一個人是不會受傷害。所有種族都有其弱點；有些不夠堅定、有些不夠快速；人類永遠都是人類、妖精永遠都是妖精。

Archaean 世界的魔法是玩家親手\把一種物質轉換成一種你想要的物質。雖然人們不能透過手腳轉換整個宇宙，但轉換一些細小事物時則沒問題。從古到今曾傳言過很多不同種類的魔法，但不是所有魔法都能流傳到現在的 Archaean 世界，當中只有 K'raloh、Druidic、Ziomancy、Rheogism和Runic 等稀有魔法流傳至今，但經歷數百萬年的變遷，人們能否再次控制這些次力量呢？



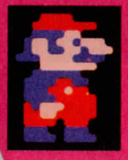


※骨武器～

※你要來到地獄嗎？

後記：

Archaean官方網中有大量關於遊戲的資料，詳盡介紹了各樣的事情，內容全以英文編寫，有興趣的朋友可到官方網看過明白！



上一期我們看過液晶手提遊戲機Game&Watch在長達十多年的發展過程中所衍生出來的不同款式，又介紹過同由橫井軍平所設計的十字按鈕的出現，這些都是作為遊戲界裡歷史最悠久的企業的任天堂一些非常重要的遺產。在這一期裡，我們將會嘗試溯回這些設計的本源，即橫井的設計思想。

陳腐技術的水平思考法

在營商的角度看，橫井一生所設計的許多不同類型的娛樂產品，有的成功，亦有的失敗，但正正是從這些成功與失敗之中，我們才得以更清楚看到橫井那種不斷嘗試謀求創新意念的決心以及設計的天賦。不過，橫井自己則可能不太讚同人們將他視為天才設計家，因為橫井相信，他的設計意念並非來自天賦，而是一種特殊的思考方法，橫井晚年曾為他的這種思考方法起名為一種「陳腐技術的水平思考法」。

> **「以一個水平的角度，而不是垂直的角度去看今天世界上存在著的事物。」**
>
> **橫井軍平**

橫井認為，我們不應該盲目追求當下社會的最新技術，因為這些所謂的尖端科技往往未發展成熟，採用這些仍處於發展階段的新技術將難以讓設計者設計出優秀的東西。相反，我們大可以運用一些在別人眼中已經「過時」的陳舊技術，這些技術經過無數人長時間的提煉之後，已經成為了一件一件的利器，這時，設計者便可以真正運用屬於他自己的各種設計思想，將這些「陳腐」的技術轉化為完全創新的東西。

橫井所設計的光線槍（太陽能電池技術）、Game&Watch 以及 Gameboy（液晶體技術）等產品便是橫井心目中「陳腐技術的水平思考法」的最佳典範。

橫井所提倡的這種思考方法，特別適用於娛樂產品設計之上，因為今天一般所謂的科技，其主要服務對像可能是商業、工業或者一些與人類福祉有關的範疇，畢竟娛樂潮流總是不斷變化，投資家自然不會考慮投資數以億計的金錢去研發一些可能只有兩三個月壽命的潮流玩意。結果，這種將科技轉化為娛樂產品的工作便需要由一些像橫井一樣的設計者去承擔。

在橫井設計Game&Watch的時候，電子計算機已經非常普及，生產商之間只是不斷以「更小型」作為與對手競爭的本錢及開發目標，例如推出一些卡片大小的超小型計算機等，這些產品亦能夠以大眾化的格價（約一千日圓左右）出售。這亦是橫井運用其「水平思考法」的最佳時機，利用既有小型液晶體計算機的技術所設計的Game&Watch 遊戲機系列，任天堂可以以很低的成本進行大量生產，並且這把當時的液晶體技術發揮得更加淋漓盡致。

橫井運平語錄

「當我在想一樣東西的時候，這東西在世界上只有一個。製造這個世界上獨一無二的東西，便是我的哲學。假如你問我為什的話，那是因為這便沒有對手，亦沒有競爭。」

「當我看到Sony的『Walkman』(註1) 的時候，我心裡想，這的確是一件非常利害的產品，但那是因為只有Sony擁有製造『Walkman』的技術嗎？ 情況肯定不是這樣。假如你給任何其他一間公司看一看這件產品，相信他們很容易便可以生產出完全一樣的同類型產品。不過，實情是，只有Sony能夠想出這種設計。」

「只有認真地致力研究，才能夠設計出一件暢銷的產品。假如一味使用最尖端的技術，反而難以製造出暢銷的產品，所以，利用『陳腐技術的水平思考法』，輕鬆地思考，我們便會發覺還有許多許多有待發掘的新產品出現。」

「用家需要的不是『利害的商品』，而是『暢銷的商品』，重要的在機能與效率之間取得平衡。」

註1：雖然今天「Walkman」已成為了手提式音樂播放設備的統稱，但「Walkman」實際上指的是由Sony於1979年7月推出全球首部手提播放設備的商標標識（見圖）。



◆1979年新力推出的「Walkman」一號機「TPS-L2」的商標

JAPAN MUSiC

TEXT：時雨

近期在ORICON 榜上佔了**極高**位置的「新曲」《魚之天國》，其實是在日本超級市場中**賣魚攤檔**處經常播放的CM SONG 。這類歌曲在SINGLE 化後，經常都能在日本**「主婦界」**中引起話題，繼而大HIT ，好像之前的《串燒三兄弟》和《PIKMIN》等便是極好的例子。雖然CD 賣得是**無罪**的，但這首《魚之天國》的**質素**筆者就真的**不敢恭維**……

DISC REVIEW



This Armor

鬼束千尋

6/3
東芝EMI
2913 日圓
<TOCT-24750>

不經不覺鬼束千尋已經推出了她的第二張大碟。鬼束在這段期間已成功建立了自己的形象，在聽這張大碟時，大家可以發現她那強調感情的唱腔和上一張大碟是一脈相承的。雖然連續地聽會有點膩，但由於每一首歌的製作都十分認真，聽者絕不會有討厭的感覺。不過正如筆者在評她上一張SINGLE時寫過，鬼束是時候作出多些新的嘗試，否則繼續以同一個形象示人，很難將現時的人氣延續下去。



Ring the bell

矢井田瞳

27/3
東芝EMI
1048 日圓
<TOCT-4377>

剛剛完成了全國巡迴演唱會的矢井田瞳之最新SINGLE 。這首歌整體的感覺是輕快、熱情奔放，它多了一份POP味之餘，矢井田唱起上來又沒有以往的肉緊，歌詞的內容也是無比的輕鬆、積極，充滿了春天的氣色。不過歌曲本身的MELODY LINE非常平凡，FANS以外的人聽了，恐怕不會對它有甚麼感覺……期待她下一首作品會有更大的突破。

PICK UP NEWS

「宇多田效應」令《北斗之拳》DVD化！？



在1980 年代曾風靡一時的格鬥動畫《北斗之拳》，在14 年後的今日終於以DVD 的形式復活！而令人意想不到的是，間接帶起今次DVD 化的，竟然是「歌姬」宇多田光！

相信二、三十歲左右的讀者們對《北斗之拳》都不會陌生，主角健次郎的名對白：「你已經死了。」當時更是無人不曉。《北斗之拳》曾在84 年在日本電視上播映，為期長達3 年半，共152 話之多。而令《北斗之拳》在今時今日再次於日本出現熱潮，首先是因為某大化粧品公司起用了健次郎作為其男性化粧品的CM 主角，接著宇多田光也在她的公式網頁上的日記中提及自己正迷上《北斗之拳》，她說《北斗之拳》不但幫助她理解到日本的文化，而且健次郎也是日本英雄的基本形象！她這樣一說，連帶令到未看過這套漫畫的年輕人也開始對它產生興趣。



《北斗之拳》的DVD 預定會以BOX SET形式發售，售價約為10萬日圓。

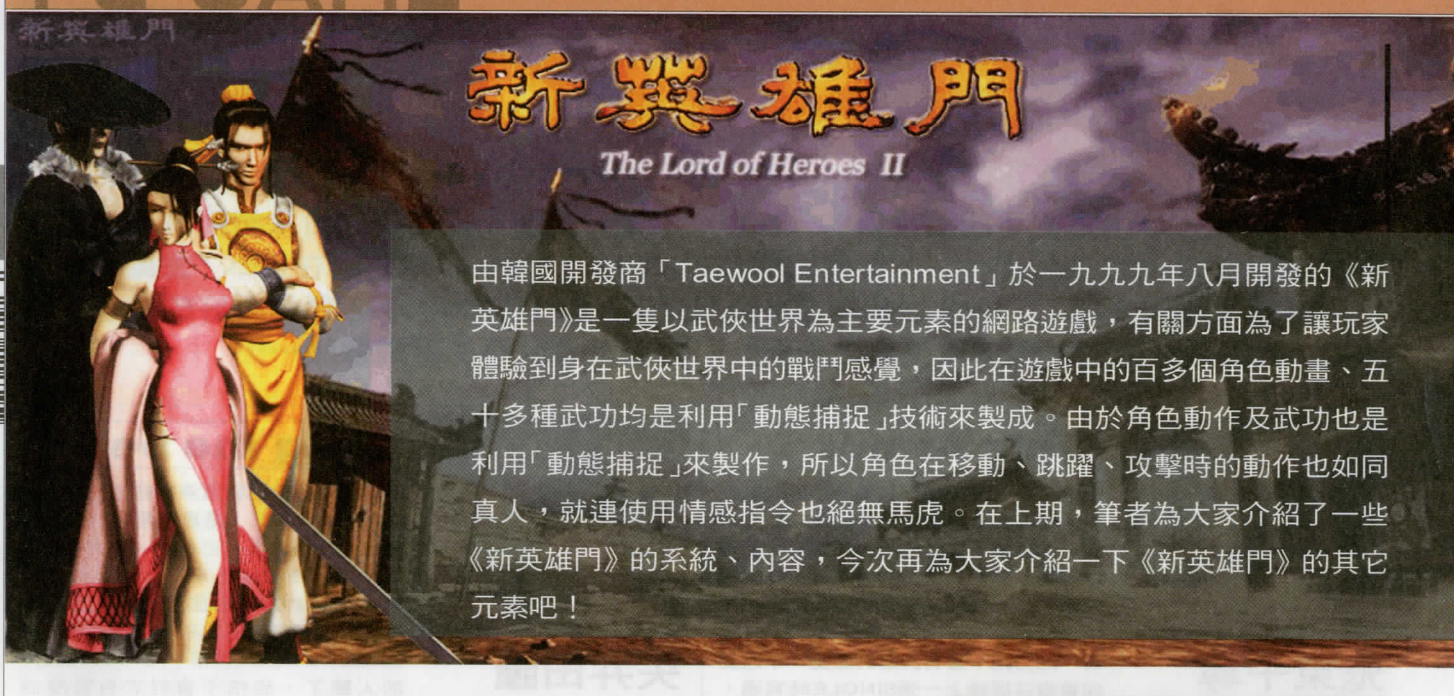
Oricon SINGLE BEST TOP10 (8/4)

本周排名	上周排名	Title	歌手	本周銷量
1	1	光	宇多田光	107670
2	-	FUCKASTIC	RIPSLYME	86790
3	-	Northern lights	林原惠美	44660
4	4	海神之木	元千尋	40720
5	-	在這步向毀滅的世界	PIERROT	35260
6	-	Ring my bell	矢井田瞳	34100
7	5	FANTASISTA	Dragon Ash	33290
8	3	魚之天國	柴矢裕美	31180
9	2	蒲公英	19	30690
10	6	閃爍	小田和正	28940

Oricon ALBUM BEST TOP10 (8/4)

本周排名	上周排名	Title	歌手	本周銷量
1	-	4th「去吧！」	MORNING 娘	326430
2	-	捉雲者	PORNO GRAFFITTI	240120
3	-	PRISIMIC	YUKI	175140
4	1	Do The Best	Do As Infinity	164850
5	-	ROENTGEN	hyde	151790
6	2	LISTEN TO MY HEART	BoA	100970
7	-	LA PUNCH 改	CHIN PARA	69380
8	3	MISIA GREATEST HITS	MISIA	66500
9	8	MESSAGE	MONGOL 800	62560
10	13	ZERO album- 歌姬 2	中森明菜	51220





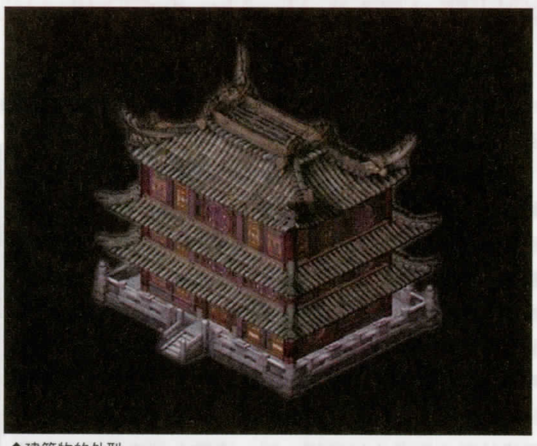
由韓國開發商「Taewool Entertainment」於一九九九年八月開發的《新英雄門》是一隻以武俠世界為主要元素的網路遊戲，有關方面為了讓玩家體驗到身在武俠世界中的戰鬥感覺，因此在遊戲中的百多個角色動畫、五十多種武功均是利用「動態捕捉」技術來製成。由於角色動作及武功也是利用「動態捕捉」來製作，所以角色在移動、跳躍、攻擊時的動作也如同真人，就連使用情感指令也絕無馬虎。在上期，筆者為大家介紹了一些《新英雄門》的系統、內容，今次再為大家介紹一下《新英雄門》的其它元素吧！

著重生活的遊戲

發行商：雷爵資訊有限公司
開發商：Taewool Entertainment
發售日：發售中
系統要求：PII233，64MB RAM，TNT2以上顯示卡

TEXT：安拉風

網路遊戲這股大潮流已經飄向世界各地，來到今時今日，市面上的網路遊戲數目實在比美單機遊戲，在這大堆網路遊戲裏，絕大部份的遊戲內容、遊戲目的也是追求等級、技能，這就是大部份網路玩者所說的遊戲樂趣。而一些遊戲開發商為了增加遊戲的壽命，所以便把等級上限、技能上限升高一點，一班無知的玩家就此不停的付款，繼續享受那所謂的遊戲樂趣。《新英雄門》這遊戲的賣點在於那多樣化的遊戲內容，這個「多樣化的遊戲內容」並不是將戰鬥的特殊效果、動作增加或者是將武功的級數伸展至無限大，而是把遊戲的內容、元素擴張，就好像筆者上期所說的「擬真世界」一樣。在《新英雄門》之中，有著Action（動作）、Simulation（模擬）、AVG（冒險）、RPG（角色扮演）等元素，並不像一般網路遊戲純粹提升等級為目的。在玩家與玩家進行決鬥時，遊戲就彷佛變成了動作遊戲，講求戰術之餘也需要有技巧。在門派與門派比試時，就像一隻即時戰略遊戲般講求合作、戰略性。在建立家園時就好像模擬遊戲一樣需要自行設計房屋。在當商人時就像營商模擬遊戲，為物件的品質定價，從而增加收入。以武俠為題材，並以日常生活為著重點開發的遊戲，這就是《新英雄門》。


◆建築物的外型


◆戰鬥時的動作實在順暢


◆騎乘馬匹時候的英姿


◆這是拜堂時的情況嗎？



角色介紹

《新英雄門》是《英雄門 — 叫我掌門人》之後集，當然遊戲背景也是和第一隻沒分別：於宋末元初之中原江湖，門派林立、龍蛇雜處，充滿著驚險與刺激，而玩者還是出生在這個時代的人…在《新英雄門》中，除了玩者之外其實是有三名主要角色的，相信這三名角色就是遊戲中擁有頂級武功的NPC，他們分別投身於正道和魔道，以下就是這三個角色的介紹：







公順雲飛

公順世家的大公子，是熙琳的未婚夫。有著霸道的性格，討厭「惡」看到邪派人手下不留情，從小開始對「熙琳」的愛是與眾不同，自從少瑤山莊的滅門和熙琳的失蹤後，其霸道的個性逐漸變的暴惡。把天魔盟誤判成獻原飛錄事件的主導，再組織正道武林盟，使用攻擊行動，耗盡了正派的力量。



熙琳

少瑤山莊老闆熙文雪的金枝玉葉。從小不只是武藝，還對詩畫和樂曲非常有才能的女孩，只看過一次的東西可以很快背起來，雖然其悟性非常厲害，但是容易相信他人，所以常常被騙。被獻原飛錄事件所圍繞，還造成滅門之禍，雖然因劉白的幫助救了一條命，只因滅門一事使精神上受到衝擊，得了失語症。



劉白

擁有魔道聯合性格，天魔盟盟主的養子，不太像魔道的人物，心智堅定且事理判斷正確又聰明，為次期盟主的重要角色。他從武林十大秘笈其中之一的「天魔大招鍾天魔心經」來進展，擅長於劍法，把天魔心經的武功運用在百花劍法再創其獨特的劍法，所以被稱為百花劍大師。為了去看武林三世的寶物「太栩武極劍」，往陝西省的途中，看到少瑤山莊已滅門，把在場昏厥的熙琳救了出來，逃離後幫她治療。為了隱瞞魔道人的身分，對熙琳用一個叫「劉天昇」的假名。



◆《新英雄門》雖然在台灣只推出了一段時間，但有關方面已經開始舉行各樣活動

正邪派的區別

就和上文那三位角色一樣，玩家在開創角色時也必須先選擇加入正派或是邪派，而這個設定將會由筋骨來決定，不同的筋骨也會影響到角色的能力，除此之外更會影響到角色日後的發展！因為正派人物在修練時初期會比較辛苦，但會越來越容易，邪派和正派相反，初期練功會十分輕易，但到後期便會越來越辛苦！而在《新英雄門》中筋骨共分為二十種（正派、邪派各十種），因為各種筋骨上升的數值不一樣，所以在開創角色時必須慎重考慮！







主機決定遊戲銷情？遊戲帶動主機銷量？

~從『BIO HAZARD』、XBOX、『櫻大戰4』看主機與遊戲之間的互動關係~

TEXT: KACHUN

一直以來，不少人都相信遊戲所屬的開發平台，將直接影響遊戲推出後的銷路；同一時間，又有另一派意見指遊戲本身根本就係主機背後的支柱，亦構成了消費者購買主機的動機。上述兩種意見，究竟哪種才是正確的呢？在今次的「EDITORS' NOISE」內，本刊的多位編輯將會就上述論題發表本身意見。另外，本欄又會引近期遊戲市場所發生的相關事例，作為給讀者的補充資料。

喪屍一出、GC銷量激增兩倍！

一個受歡迎遊戲、或者所謂名作的推出，能否帶動所屬主機的銷量呢？如以剛推出GC『BIO HAZARD』為例，這句話絕對是真確的。在遊戲未推出前的幾星期，GC在日本的銷量基本維持於平均每週11000部左右，在『BIO HAZARD』推出的一週，GC的銷量竟突然急升至三萬多部，較兩星前倍增兩倍有多。據零售商表示，不少顧客都是將主機連遊戲一併購入的；相信這就是GC在日銷量激增的原因。



◆『BIO HAZARD』將GC在日銷量激增。

GC近三週在日銷售情況

	兩週前〔4/3~10/3〕	一週前〔11/3~17/3〕	本週〔18/3~24/3〕
統計銷量〔部〕	10807	12698	34448

但同一時間，另一派意見則指出新版『BIO HAZARD』的銷情，其實已受到GC相對較低的普及性所影響。截至本週〔24/3〕為止，GC版『BIO HAZARD』的首週累積銷量約為12萬套，成績似乎不算太差；但若跟比它早兩日推出的PS遊戲『FROM TV ANIMATION ONE PIECE GRAND BATTLE！2』賣了超過24萬套、比它早一日推出的DC遊戲『櫻大戰4~戀愛吧少女~』賣了將近21萬套的成績比較，同屬名作的GC『BIO HAZARD』，銷量就似乎有點強差人意喇。那究竟是『BIO HAZARD』帶動了GC的銷量，抑或GC拖垮了新版『BIO HAZARD』的成績呢？

日本遊戲銷量榜TOP 5〔18/3~24/3〕

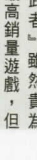
排名	名稱	機種	本週銷量〔套〕	累積銷量〔套〕	上週排名
1	From TV animation ONE PIECE Grand Battle！2	PS	247,345	247,345	-
2	櫻大戰4~戀愛吧女少~	DC	207,462	207,462	-
3	Bio Hazard	GC	119,019	119,019	-
4	パワプロクンポケット4	GBA	87541	87,541	-
5	鬼武者2	PS2	64,579	859,165	2

XBOX「失敗」之謎＝缺乏大作支持？

在一個多前，XBOX在日本正式推出；意見雖然不一，但大部份人都期望XBOX能夠為遊戲業帶來一番新景象。可是，依目前的銷售數字和趨勢來看，說XBOX是一部「失敗」主機似乎是誇張和武斷了一點，但相信已令不少對它有期望的人失望了！從下表可見，XBOX在日的銷量情況簡直可以用每下愈況來形容；除首週賣出越過12萬部以外，之後就再無一週能夠賣出超過4萬部。近兩週銷情更趨嚴峻，每週售出不足8000部；情況簡直叫人心寒。主機銷情不佳，連帶遊戲銷路也未如理想；作為「BEST SELLER」的『DOA3』，至三月中時亦只錄得11萬多的銷售數字，而第二位的『幻魔鬼武者』則是剛好突破三萬大關……

究竟是XBOX影響了『幻魔鬼武者』等大作的銷路，抑或現存遊戲的吸引力不足，令用家對XBOX提不起興趣呢？





◆『幻魔鬼武者』雖然貴為XBOX第二最高銷量遊戲，但至三月中只賣出三萬多套。

排名	名稱	統計銷量〔套〕
1	DOA3	115,879
2	幻魔鬼武者	31,220
3	Project Gotham World Street Racer	26,574
4	JSRF	25,801
5	式神之城	18.111

XBOX遊戲銷量榜TOP 5〔截至17/3為止〕

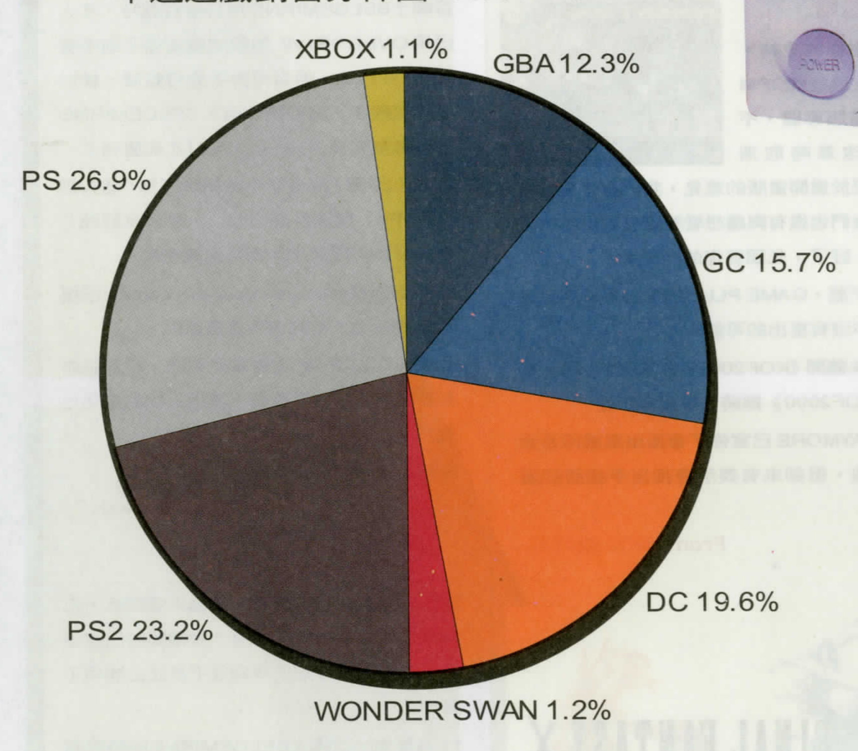
日版XBOX自發售以來的銷售情況

	統計銷量〔部〕
四週前〔22/2~24/2〕	123,929
三週前〔25/2~3/3〕	37,147
兩週前〔4/3~10/3〕	10,930
一週前〔11/3~17/3〕	7,924
本週〔18/3~24/3〕	5,005

DC真正的最後大作--『櫻大戰4』！

SEGA旗下的DC主機雖然可經停產，但卻不減遊戲迷對好遊戲的支持；剛推出不久的『櫻大戰』就是一個好例子。首週推出後，遊戲在當地已售出超過20萬套。據部份遊戲店負責人所講，就連他們也估不到遊戲的銷路會如此理想。由於『櫻大戰4』的大賣，令今週DC遊戲的銷售數字急升，並佔全體遊戲銷售總數的差不多兩成。反觀XBOX遊戲的銷售數字，則只佔全體總數的百份之一左右！一部「末日主機」遊戲的銷售數字，竟然是一部剛推出遊戲主機的20倍；情況著實是耐人尋味。

「現今的遊戲界是「大作」養「主機」；「主機」再養「遊戲」(指第



二三線廠商的遊戲)的生存規律運行，以上所講的「兩者」根據沒有矛盾，反而更有連繫的關係......」〔AINHO〕

「......最終都要看遊戲質素和宣傳技巧，正所謂千金難買心頭好，如果是出色的遊戲，沒有主機的玩者亦會願意連同主機一同買下來。此外，主機的銷量同遊戲質量有著重大關連，單是機能如何強是不能吸引玩者買主機，只有在主機上推出多類型的出色遊戲，才能吸引玩者。所以二者說法都是成立，並沒有衝突......」〔客席講者小吉〕

「在一台新主機推出不久時，一些超大作品絕對可以大幅度提升主機的銷量，正如PS2有『鬼武者』及GC的『大亂鬥DX』等。在主機有持續穩定銷量時，一些大作品亦是帶動新衝擊的要素。然而......為了一隻遊戲去買機的，絕對不及因有主機而去買遊戲的人多......若說兩者有互相影響的話，前者應該是帶動市場的主流，而後者則在主機戰役的開端能發揮最大效果。」〔杉原〕

「在未購買遊戲主機的玩家而言，買一部主機主要是要看看主機有甚麼遊戲玩呢？在將來的日之中又會否有謂的「大作」推出......至於在已經購買主機的玩家心中，當然望主機可以有更多的「大作」推出，不過，以現在各大廠商的製作遊戲作風而言，同一隻遊戲在多種不同的主機上發售已經是一個大潮流，所以，已經很難說因為某遊戲而令主機的銷售有大幅增長的情況出現......」〔萬教之父〕

「遊戲銷量的好壞其實與主機本身並沒有直接的關係，相反，一些大作的推出，對主機的銷量就帶來正面的影響，例如近期的『BIO HAZARD』，進一步提升了GC的銷量，至於PS2方面，如『鬼武者2』、『機戰IMPACT』等等的推出，都直接令PS2的銷量大幅增加......」〔馬高〕

※本文內所有統計數字，均取材自日本遊戲雜誌《週刊ファミ通》及《ファミ通XBOX》。



◆DC停產似乎沒有影響『櫻大戰4』的銷路



LETTERS

any questions ? write to us now !

各位好，這裡是「GPM」編輯部為大家解疑難的信箱，無論你遇到任何PS2、NGC、XBOX、DC、ARCADE等遊戲上的難題，我們非常歡迎你的來信，編輯部會盡力為你解答。當然，遊戲以外的問題也可來信詢問，如你有甚麼打機心得希望與大家分享，或者想了解一下我們編輯部（甚至某位編輯？），不要猶疑了，立刻動筆寫信吧！
地址：皇后大道東80號堅雄商業大廈1401「GPM編輯部」

重開畫版？

To GPM編輯部

小弟是新的讀者，有些問題想向你們請教請教。

1) GAME PLUS是否已經停刊，有沒有可能再出？

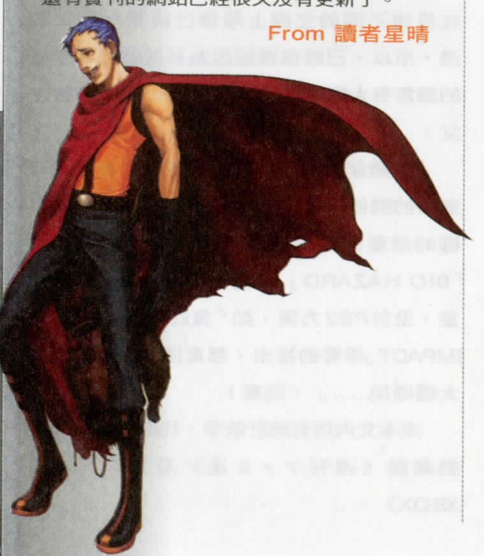


2)《KOF2001》是否會推出PC版，那麼PS2會否推出？還有《KOF2000》會否推出家用版？

3) PLAYMORE會否為NGPC推出遊戲？

小弟其實是GAME PLUS的FANS，但到現在都已很久沒見過有得買。現在買了GPM，發覺貴刊實在做得很出色，小弟一定會繼續支持各位編輯，但希望貴刊可以加入讀者畫版，可以讓讀者欣賞別人的作品，還有貴刊的網站已經很久沒有更新了。

From 讀者星晴



To 星晴



先多謝你的支持，其實在過往的GPM是有畫版專欄，不過在改革時取消了。至於重開畫版的意見，我們會作出考慮的。我們也很有興趣想看看讀者們出色的畫功啊。好了，先回答你的問題吧。

1) 對不起，GAME PLUS的確已經停刊，短期內亦沒有重出的可能。

2) 並未聽聞《KOF2001》會推出PC版，不過《KOF2000》則將會推出DC版。

3) PLAYMORE已宣佈了會推出業務用及家用遊戲，但卻未有表示會推出手提版的遊戲。

From GPM編輯部



遲來的三連擊

To GPM編輯部

一不離二、二不離三，小弟連續兩期也寄信來自不然有第三封！小弟先感謝GPM登出本人的來信。在上期最後一頁的下期預告中寫三月六日出版，但是足足遲了一星期，真是等到頸都長幾寸，希望日後GPM不再脫期就好啦，因為等GAME書真是很苦！

1) 上期小弟正玩《FFX國際版》，誰不知玩不久就遇到問題，就是女主角第一次和流浪召喚士BELGEMIRNE用召喚對戰時，本人已用OVERDRIVE加數次魔法傷了對手有3000多以上，但奈何對手愈打愈強，終於小弟也敗了。請教教小弟，BELGEMIRNE的召喚獸有多少HP及如何打才能勝利？

2) 在（29期）編者話中總編時雨寫「個人網頁《VF4》關連計劃始動」，是否真的呢？不知網頁何時啟用及網址是甚麼呢？

3) 說到網頁www.gameplayers.com.hk已很久沒更新過，不知何時會更新呢？

4) 今期（29期）的漫畫真是不錯，特別是赤目黑龍出場時很有氣勢，其他人物的畫功也很好。

順祝gpm銷量高，編輯身體好！

From 長期讀者KING

To KING

遲了一期實在對不起呢，因為來信頗多，也要給予大家機會啊，對嗎？脫期問題已經逐漸改善中，放心吧！今期是不是比上期早了推出？

1) 其實第一次遇上BELGEMIRNE的時候我方仍然是很弱，基本上是必敗無疑的。不過勝負並不會影響遊戲的進行，日後還有機會挑戰她的！

2) 時雨：計劃已經始動，但進度極緩慢，開放日期未定。不過內容將會相當豐富，敬請期待！

3) 暫時仍未有進行更新工作，不過已在籌備中，耐心等候吧！

4) 恭介的漫畫的確出色，他看到讀者的讚賞亦會相當高興！可惜他已經離開了GPM呢……

Frm GPM編輯部

BY: AINHO

CHEATS

此處是**提供近日熱門遊戲秘技**的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別的東西，提昇遊戲的耐玩度。

大家趕快來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！

WRC ~World Rally Championship~

●PS2 ●SCEE ●RAC ●6800 日圓 ●2002 年 3 月 14 日

Cheat Code 發現！

獲得甚高評價的 SCE 越野賽車遊戲，只要在 Option 中 Extra 的 Password 畫面上輸入下表所列出的 Code 便會有不同的效果出現，成功後會有說明顯示，而再度輸入同一個 Code 所得的效果便會關閉。

Cheat Code	效果
ontheceiling	比賽中畫面倒轉
evopower	自車速度 maximum
heliumaid	領航員的聲音提高
thatsstupid	車子沒有框架
floatylight	Replay 中車子飛走
downbelow	高空中視點
wibblywobbly	出現水中圖像
imgoingcrazy	出現幻象圖像

侍 SAMURAI



●PS2 ●Spike ●ACT ●6800 日圓 ●2002 年 2 月 7 日

體力回復與硬度增加指令

上期為大家帶來了三個有趣秘技，今次就再介紹多兩個同樣相當實用的超強力隱藏指令，分別是體力回復和硬度增加，只要在 Pause 畫面中輸入下表列出的指令便可，而這指令是可作無限次使用的。

效果	指令
體力回復	按著 L1 和 L2 下再順序輸入上, 下, 上, 下, 左, 右, □
刀的硬度增加	按著 R1 和 R2 下再順序輸入右 7 下, 左, 下, 上, □





再玩多些 GOLFUL GOLF

●PS2 ●DigiCube ●SPT ●3980 日圓 ●2002 年 3 月 7 日

隱藏要素	出現條件
隱藏季節「夏」「晚秋」	遊玩 18 球勝負模式
隱藏角色	在 18 球勝負模式中勝出
隱藏賽道	出現隱藏季節「夏」「晚秋」，以及在 18 球勝負模式中勝出
鏡子賽道	所有隱藏賽道出現後
ENDING	勝出全 8 條賽道的 18 球勝負模式

隱藏角色出現次序	隱藏賽道出現次序
①まどか, かりん	① CASINO KING'S
②ショータ, エリカ	② AMAZON
③純, マキ	③ SCOTLAND
④かおる, ケンタ	④ SEA ROCK

SIDEWINDER F

●PS2 ●Asmik Ace Entertainment ●STG ●6800 日圓 ●2001 年 12 月 13 日

最強機體 F-25 出現

在標題畫面中輸入下表所列出的指令，如成功便會聽到特別的效果音。

效果	指令
使用 F-25 戰機	△, 下, 下, △, □, 右, R1, L2
育成狀態之繼承	下, 上, △, ╳, 右, 左, L2, L1
獲得機體之繼承	R2, R1, 右, 上, 下, 上, 下, 左, L1, L2

幻魔鬼武者



●Xbox ●CAPCOM ●ACT ●6800 日圓 ●2002 年 2 月 22 日

各隱藏要素出現條件全公開！

隱藏稱號

「超特級幻魔鬼武者」－在“最強”模式中使用昆沙門劍去取得「鬼神大鎧」，到最後以「鬼武者」稱號去完成遊戲，或在 3 小時以內、擊破 600 隻以上敵人、魂吸收達 55000Points 以上下完成遊戲。

「特級速武者」－57 分鐘以內將遊戲完成。

「特級凄武者」－擊倒 900 隻以上幻魔下完成遊戲。

左馬介與楓的特別服飾

於當時 PS2 版甚具人氣左馬介的特別服飾熊貓服，今次 Xbox 版同樣存在，取得條件是以 HARD Mode 取得「鬼武者」稱號完成遊戲。至於楓也有一件特別服飾，是背後有對小翼的中式旗袍，不過取得方法與 PS2 版略為有異，需在集齊 30 個「螢石」下完成遊戲。





→「鬼魂」出現條件

首先集齊 30 個「螢石」下完成本篇遊戲，然後以特別服飾的かえで再以同條件下將遊戲完成。

→最強模式出現

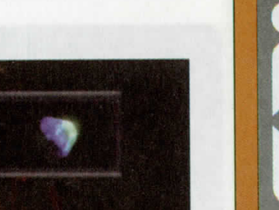
當玩者完成「鬼魂」這個迷你遊戲後，便會出現 HARD 的難度，接著以這個難度再去完成遊戲一次便可選擇「最強」的難度。

→出現 EASY 難度

遊戲出現 5 次以上 Game Over

→出現 HARD 難度

在 3 小時以內完成遊戲









GUNHED

機種：PC-ENGINE
生產商：HUDSON
發售日：89 年 7 月 7 日
售價：5800 日圓
類別：STG

TEXT：時雨

過去「RETRO GAME」中介紹的遊戲一向都集中於FC和SFC這兩個主流機種，但筆者卻總是對PC-ENGINE這主機情有獨鍾。今次我會為大家介紹一下一套PC-ENGINE的經典作品——《GUNHED》。PC-ENGINE的實力，於本遊戲中可說是發揮得淋漓盡致。即使在現時重玩，也絕不會比今時今日的射擊遊戲遜色。

其實回想起來，PC-ENGINE實在推出過極多出色的射擊作品，一來當時射擊遊戲是非常受歡迎的遊戲類型（和現時射擊界的衰落，實是一大對比），二來PC-ENGINE的機能是非常適合製作射擊遊戲的（話說回來，SFC卻是射擊遊戲製作者的惡夢）。而《GUNHED》這套作品，就是在這個環境中誕生的傑作。

相信年長一輩的機迷/動畫迷都會有些印象，《GUNHED》原本其實一套89年公映的巨型機械人特攝片（也有麻宮騎亞畫的漫畫版）。但本作品除了名字和它相同外，內容基本上和電影是毫無關係的。

玩者的戰機最初的武器非常之弱，但在擊落敵人或者破壞了地上的建築物後，便會出現POWER UP ITEM，而且數量還相當多，玩者即使中途死亡，也不用愁沒有POWER UP可吃。自機的武器共有四種，各有不同的特性，如貫穿型LASER、高速光波、防禦用的圓球等。雖然最初它們的威力都很低，但只要玩者繼續取得POWER UP，便能不斷UPGRADE，到了最強級數時，玩者的子彈幾乎可以COVER整個畫面，非常誇張。由此也可見本遊戲的難易度並不很高。

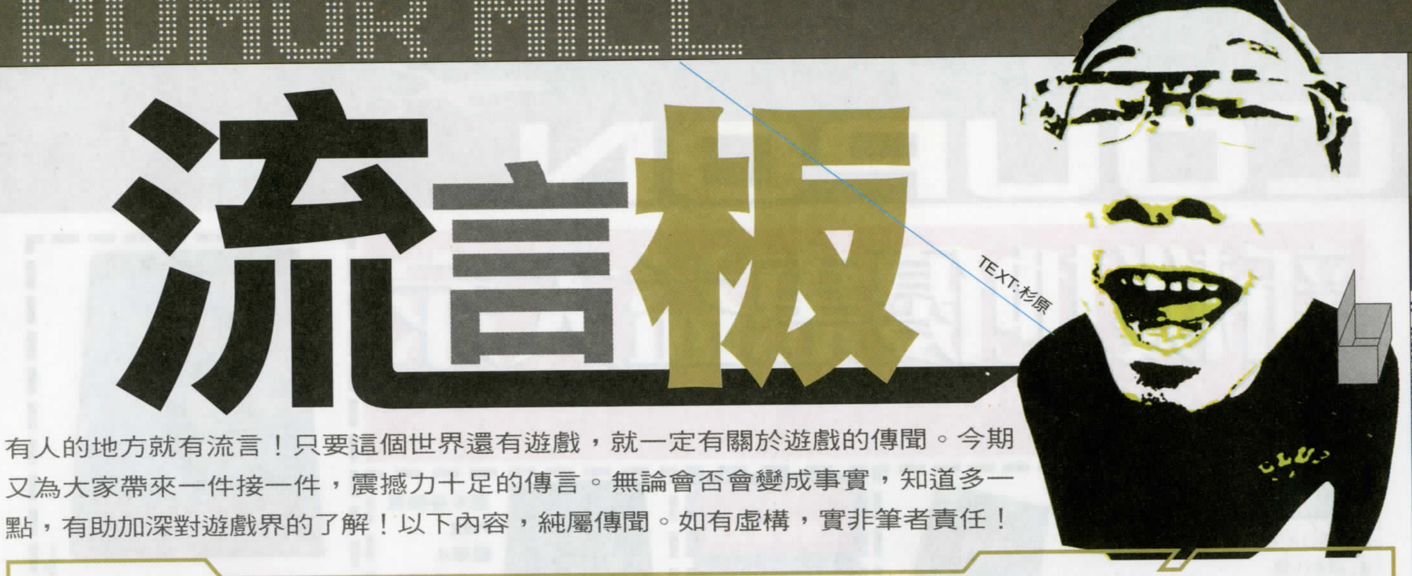
說到《GUNHED》最吸引人的特色，相信是它的超高速捲軸吧！現今的射擊遊戲，捲軸的速度通常都很慢，玩者只要面對敵人密集的彈幕即可。不過在《GUNHED》中，背景的捲軸時快時慢，令人有如坐過山車一樣。這種速度感即使到了現在，也沒有多少遊戲提供得到。加上遊戲本身擁有遠超FC的畫面質素、連續不絕的爆風和SOUND EFFECT，還有多姿多彩的背景音樂，這一切都令人對PC-ENGINE這台主機刮目相看。



罕有的比賽用VERSION

在當時，HUDSON每年都會舉行一次射擊遊戲的比賽，筆者還記得在香港也曾舉辦過一次。而《GUNHED》便是其中一套用作比賽之作品。當時的比賽方法，是要求玩者在1分鐘內取得最高的分數。為了配合這個特殊的規例，HUDSON曾製作過一套專為比賽而設的特別版《GUNHED》，由於是非賣品的關係，自然非常罕有。如果大家有機會逛日本秋葉原的二手遊戲店，不妨買一套回家收藏！





流言板

TEXT:杉原

有人的地方就有流言！只要這個世界還有遊戲，就一定有關於遊戲的傳聞。今期又為大家帶來一件接一件，震撼力十足的傳言。無論會否會變成事實，知道多一點，有助加深對遊戲界的了解！以下內容，純屬傳聞。如有虛構，實非筆者責任！

愚人節趣聞



◆《MVC3》的偽標題畫面



◆HIT數的文字可說是較大破綻，若DANTE真的能出現在《MVC》中就好了……

4月1日愚人節剛過了不久，各位有沒有製造流料，或被慌話蒙騙呢？在GAME界裡這個日子亦相當活躍，當天在網路上流傳著一單又一單的「新聞」！以下筆者將介紹兩則較為像真及有趣的流料，讓大家看看製作者的心思！不知道各位讀者有沒有被騙呢？

第一則新聞相信非常震撼，就是有關CAPCOM的《MARVEL VS CAPCOM 3》的報導。話說在4月1日，於一個著名的2D格鬥遊戲新聞網站裡，公佈了一篇有關《MVC3》的文章，而且刊登了兩張相片出來，除了一張為標題畫面外，另一張遊戲畫面更為令人驚訝，CAPCOM方面《DEVIL MAY CRY》的主角DANTE竟然加入參戰！眾2D格鬥愛好者見此立刻流露出萬分期待的樣子，不過事後該網站的網主卻親口承認，此為「愚人節流料」，兩張圖片均為他與朋友所「製作」的！然而再留心看看圖片，又的確有一點瑕疵，但也不能不佩服有關作者的心思呢！

另一則是有關《首都高》新作的流料，而主角就是這隻名為《首都高R LOVE》的，加入了戀愛要素的賽車遊戲！圖中所見，雖然標題及對話畫面有點不濟，但賽車畫面卻是一流！更令人詫異的，這段流料的起源竟是廠商元氣本身的網站！看來日後可能真的會推出一隻差不多的《首都高》也說不定呢！



◆另一偽作《首都高R LOVE》


◆賽車畫面甚佳！


◆可惜對話畫面卻強差人意……

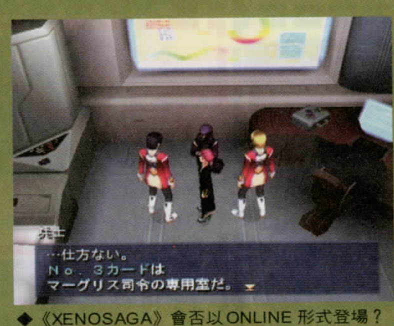
可信性：0%

XENO ONLINE？

PS2的RPG大作《XENOSAGA EPISODE I》推出後受到各方好評，因此玩家們對《EPISODE II》的期待度實屬有增無減。然而開發人員對於《EPISODE II》卻三緘其口，甚至連遊戲的類型也沒有確實定案。Monolith Soft的代表取締役社長杉浦博英曾在訪問中曾經透露，將會出現一隻操作簡單，又可像《鬼武者》或《三國無雙》等充滿爽快感的遊戲，與《EPISODE I》那詳盡交代故事，及戰鬥系統細緻的感覺完全不同，難道會變成ARPG，甚至是單純的ACT？另外，杉浦氏也提及，除了《EPISODE II》外，亦有一隻外傳形式的遊戲正在開發中，這是一隻交代補充《XENOSAGA》世界觀的遊戲，而遊戲的內容則與《EPISODE II》同樣充滿了迷團。

最為令人感興趣的，是當問到會否加入時下極之流行的「ONLINE」元素時，杉浦氏的回答並沒有肯定，這亦即是說並沒有完全否定這個元素。這不禁令玩家們猜測，《EPISODE II》可能會成為一隻ONLINE RPG也說不定？現時以《FF XI》為首，有很多廠商均朝著此方向進行，尤其是RPG類型更甚，既然開發人員也沒有堅決否定這個可能性，是否意味著《XENOSAGA》系列會跟隨大眾的方向走呢？

不過話說回來，《XENOSAGA》給人的感覺是一個極為重故事性的壯大SF小說，若把這遊戲變成ONLINE GAME的話，想必會使故事性大幅下降，這絕非支持者所希望看到的。然而現在有《FF XI》這個先例，《XENO》系列緊隨其後，推出一隻著重故事的ONLINE GAME亦未嘗不可，然而會否給人「跟風」的感覺，又是另作別論了。



◆《XENOSAGA》會否以ONLINE形式登場？


◆KOS-MOS會活躍於《EPISODE II》嗎？

可信性：40%

COUPON

新機地優惠益大家

新機地：九龍旺角奶路臣街19B地下（中旅社側）
TEL：2396-8696


XBOX主機優惠套餐
XBOX主機 + 手掣 + 火牛 + 遊戲1隻
價惠價$2280



PS2 主機優惠套餐
PS2行貨主機 + 8MB記憶咭 + 兩個手掣
價惠價$2100


憑本券購買
PS2 鐵拳4（日本版）
只售$298

憑本券購買
PS2 AIR RANGER 2（日本版）
只售$298


憑本券購買
PS2 灣岸 MIDNIGHT（日本版）
只售$298

NGC 主機大優惠
PANASONIC GAMECUBE Q（全區碼 + 美日版）
優惠價$2680


憑本券購買
NGC BATTLE封神（日本版）
只售$298

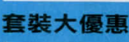

憑本券購買
GBA 足球小將
只售$338


憑本券購買
GBA 安琪莉可
只售$198


憑本券購買
GBC FINAL FANTASY系列
只售$68


套裝大優惠
DC F355 + 震動器
只售$68


套裝大優惠
DC 震動器 + 兩隻遊戲GAME
只售$38



套裝大優惠
SS HSS-0104大手掣 + GAME
只售$18

配件大優惠
PS2 原裝DUAL SHOCK 2手掣
只售$169 超平


配件大優惠
PS2 電車GO手掣
只售$50


配件大優惠
SS 電車GO手掣
只售$30


配件大優惠
GBA大聲公手掣
只售$38


配件大優惠
DC 56K MODEM + BROWSER2.0
只售$20

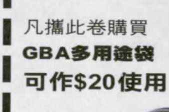

配件大優惠
XAV2 VGA轉S VIDEO OUTPUT
只售$280


精品大優惠
DRAGON QUEST VII 攻略古文書（DATA BOOK + 匙扣）
只售$10


精品大優惠
KOF膠文件套4個
只售$10


凡攜此卷購買
GBA KIT（放大鏡 + 燈 + 對戰線）
可作$50使用


凡攜此卷購買
GBA機套
可作$20使用



凡攜此卷購買
GBA多用途袋
可作$20使用



大家好，大家是否覺得現時買新遊戲太貴呢？又或者大家是否想將手上的遊戲出售呢？為了滿足廣大讀者的要求，我們決定由今期開始開設這個「二手市場」，讓大家在這裡出售二手遊戲或有關遊戲的產品，當然，大家看準貨品的話，便要快快手的寄信來認購又或者出貨喇！

今期超筍貨



01
普通版XBOX主機
九成新
連原裝手掣，AV線，電源線，說明書
$1200



02
DC遊戲
J.LEAGUE SPECTAGLE SOCCER
九成新
$150



03
DC遊戲
櫻大戰4
九成新
$100



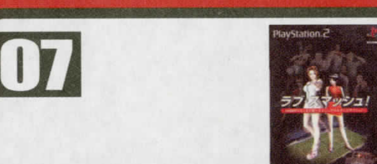
04
PS2遊戲
GTAN TURISMO CONCEPT
九成新
$50



05
PS2遊戲
BRAVO MUSIC超名曲盤
八五成新
$150



06
PS2遊戲
CHORO Q HG 2
九五成新
$150




07
PS2遊戲
SIMPLE 2000系列～LOVE SMASH
八成新
$50




08
PS2遊戲
MAXIMO
八五成新
$150




09
XBOX遊戲
DEAD OR ALIVE 3
七成新
$100



10
XBOX遊戲
JET SET RADIO FUTURE
七成新
$100

使用條款

1. 凡希望在此出售遊戲或購入遊戲者，請填寫下列適當的表格，連同一張遊戲或產品的照片（沒有亦無妨），連同身份證影印本，寄往「灣仔 皇后大道東88號 堅雄商業大廈14樓1401室 二手市場收」，請在信封面註明「放貨」或「入貨」
2. 寄來之身份證影印本只會作記錄之用，不會交予第三者傳閱及使用作其他用途。
3. 如無身份證者不會獲得刊登。
4. 如發現虛報資料，亦不會獲得刊登。
5. 每次出售貨品不得超過5件。
6. 各位的個人資料將不會被刊登出來，如有買家寄信認購貨品，本刊將會聯絡買賣雙方即場交收貨品。

放貨表格

姓名：＿＿＿＿＿ 身份證號碼：＿＿＿＿＿（ ）
地址：＿＿＿＿＿
日間聯絡電話：＿＿＿＿＿ 夜間聯絡電話：＿＿＿＿＿
出售貨品：1＿＿＿＿＿ 價格＿＿＿＿＿ 品質：＿＿＿成新
出售貨品：2＿＿＿＿＿ 價格＿＿＿＿＿ 品質：＿＿＿成新
出售貨品：3＿＿＿＿＿ 價格＿＿＿＿＿ 品質：＿＿＿成新
出售貨品：4＿＿＿＿＿ 價格＿＿＿＿＿ 品質：＿＿＿成新
出售貨品：5＿＿＿＿＿ 價格＿＿＿＿＿ 品質：＿＿＿成新

入貨表格

姓名：＿＿＿＿＿ 身份證號碼：＿＿＿＿＿（ ）
地址：＿＿＿＿＿
日間聯絡電話：＿＿＿＿＿ 夜間聯絡電話：＿＿＿＿＿
希望購入貨品：1. 第＿＿＿＿＿期遊戲誌，第＿＿＿號貨品
希望購入貨品：5. 第＿＿＿＿＿期遊戲誌，第＿＿＿號貨品
希望購入貨品：5. 第＿＿＿＿＿期遊戲誌，第＿＿＿號貨品
希望購入貨品：5. 第＿＿＿＿＿期遊戲誌，第＿＿＿號貨品
希望購入貨品：5. 第＿＿＿＿＿期遊戲誌，第＿＿＿號貨品

EDITORS LIFE

WORD FROM GAMEPLAYERS EDITORS

第11章A《西方之勇者》苦戰中的時雨：

《FIRE EMBLEM》雖然好玩，但係要做到PERFECT真係好難，問題不在殺敵上，而是在救人方面。個D CPU真係……試問有無飛馬騎士會隔住一格自己走去打弓箭手架？！係未要我收超哂所有中立軍箭手呀？仲有你地唔好不自盡力去打D援軍啦，係未又要我全部救哂你地呀？咁我仲有D咩人可以去打D援軍同大佬呀？唉……已經打左4、5日喇，好彩唔係做攻略……（做攻略反而唔駛咁辛苦呀，有SAVE/LOAD大法嘛）

教父……

今期好忙，冇氣講。
下期先啦！

KACHUN

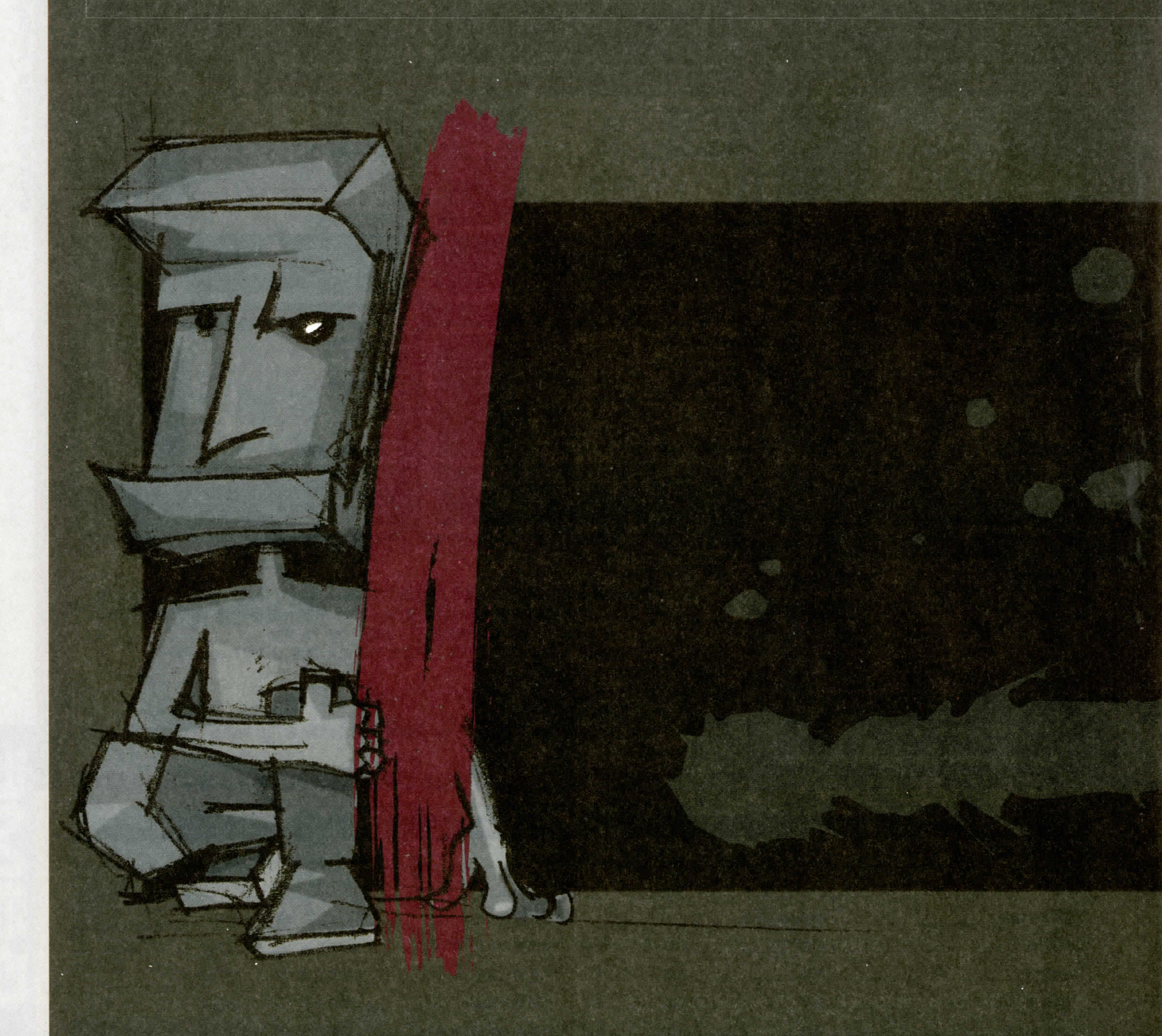
>>缺少了AMON和REAL RONALD的生活，就如為一杯果汁注入半杯開水，總覺得不是味兒……

>>CAPTAIN NO.6也會自此退出江湖了吧……

>>心情不佳，加上「水塘見底」，還是就此擱筆了！

AINHO

過澳門竟不幸中了老虎毒，傷忙慘重，但毒癮未癒，有點衝動想報仇……
真命苦，出來社會工作一年多就要當為家庭的支柱……
很多Game還未買……



10_4_2002

馬高

→利物浦未能成功進入歐聯八強，實在令筆者感到心痛。
→要離開的始終要離開，期望將來會再有合作的機會。
→熱切期待春季旅行的來臨。

Sugi

－阿公的立方牛牛又再被KO……我要爆乞食啊～～～！！
－ESPN 講波佬真是有點那個，每次捧列斯聯場也會聽到扯火，最近索性轉為英文旁述……
－這兩天沉迷的遊戲，不是KH 也不是機戰，是FIRE EMBLEM
－LV真的低了不少，要在網路上修練一下了
－無啦啦看到5月會出《SENTIMENTAL GRAFFITI 2 DIGITAL ACCESSARY》，又要駛一筆……
－無話可說……
－請



PlayStation

★：今期新增遊戲
■：資料有改動之遊戲

2002年4月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
18日	Major Wave SERIES THE鬼退治～目標！二代目桃太郎～	HAMSTER	1500日圓	TAB
	CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	CAPCOM	3800日圓	FIG
	Major Wave SERIES PALM TOWN	HAMSTER	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.15 養狗指南~世界犬隻CATALOG	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.16養貓指南~世界貓隻CATALOG	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.17 PLANETARIA	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	桃太郎電鐵V(HUDSON THE BEST)	HUDSON	3800日圓	ETC
	PACHISLOT帝王～浪花櫻吹雪～	MEDIA ENTERTAINMENT	3300日圓	SLG
25日	古洛娜亞沙灘排球 最強隊伍決定戰！	NAMCO	4800日圓	SPT
	BREED MASTER	OFFICE CREATE	4800日圓	PUZ
	SuperLite 1500 SERIES EMILIA	SUCCESS	1500日圓	AVG
	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 2002	KONAMI	6800日圓(預定)	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.93 THE PUZZLE BUBBLE ~PUZZLE BUBBLE 4~	D3 PUBLISHER	1500日圓	PUZ
	SIMPLE 2000 SERIES VOL.4 THE DOUBLE麻雀PUZZLE	D3 PUBLISHER	2000日圓	PUZ
	山佐Digi SELECTION	YAMASA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	山佐Digi SELECTION DX	YAMASA ENTERTAINMENT	7800日圓	SLG
	NICE PRICE SERIES VOL.11 二角取DELUXE	DIGICUBE	2200日圓	PUZ
4月	■AZUMANGA DONJARA大王	BANDAI	4800日圓(預定)	ETC
	TOM與JENNY(暫稱)	SUCCESS	3800日圓	ACT
	MATT HOFFMAN PRO BMX(暫稱)	SUCCESS	5800日圓	SPT
	PACHITTE CHONMAGE 3	HACKBERRY	4980日圓	SLG

2002年5月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
2日	MYCOM BEST 個人教授	每日COMMUNICATIONS	2800日圓	SLG
16日	★足球小將 新的傳說 序幕	KONAMI	5800日圓	SPT
	★爆裂SOCCER	TECMO	5800日圓	SPT
23日	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.94 THE CAMERAMAN~激寫BOY~逮附加要素~	D3 PUBLISHER	1500日圓	不詳
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.95 THE 飛行機	D3 PUBLISHER	1500日圓	不詳
	★SIMPLE 1500 實用SERIES VOL.18 漢字QUIZ	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	★MAJOR WAVE SERIES ARCADE HITS CRAZY CLIMBER	HAMSTER	1500日圓	ACT
	★MAJOR WAVE SERIES AI將棋 SELECTION	HAMSTER	1500日圓	TAB
30日	■棋魂~平安幻想異聞錄~	KONAMI	5800日圓(預定)	TAB
5月	來玩多點模克吧！~用i-mode奪取冠軍~	PURE SOUND	3980日圓	TAB

2002年6月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
6日	★BOMBERMAN LAND HUDSON THE BEST	HUDSON	3800日圓	ACT

2002年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
春	■UNDERGROUND WALKER	SUCCESS	2800日圓	RPG
	DRAGON QUEST MONSTER 1・2 從天而降的勇者和牧場的朋友們	ENIX	6800日圓	RPG
	星之名所	JORDEN	5800日圓(預定)	AVG
	名偵探柯南3 最好的拍擋	BANDAI	5800日圓	AVG
	X-MEN MUTANT ACADEMY2	SUCCESS	5800日圓	FIG
	相乘	TECMO	價格未定	ETC
	ALONE IN THE DARK NEW NIGHTMARE	CAPCOM	5800日圓	ACG
夏	SHAKA TAMBOURINE！	SEGA	價格未定	SLG
	Water Summer	PRINCESS SOFT	價格未定	AVG
	PACHISLOT ARUZE王國7	ARUZE	價格未定	SLG
	DIGIMON WORLD 3(暫稱)	BANDAI	價格未定	RPG
	浪漫是劍之光輝II(暫稱)	角川書店	價格未定	RPG
2002年	人馬流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
	Major Wave 1500 SERIES SWING	HAMSTER	1500日圓	PUZ
	虹色DODGEBALL～乙女們之青春～	ATLUS	6800日圓	ACT
	虹色DODGEBALL～乙女們之青春～DELUXE PACK	ATLUS	8800日圓	ACT
	HARRY POTTER和秘密之房間	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	不詳

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	■SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	幻想魔傳 最遊記～往遙遠的西方～	J WING	價格未定	AVG
	3in1 BOARDGAME集	SUCCESS	2800日圓	ETC
	Major Wave SERIES 極 大道棋	HAMSTER	1500日圓	TAB
	JELLY FISH(廉價版)	VISIT	1980日圓	ETC
	私立鳳凰學園3年純真組	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	攜帶編集	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	980日圓	ETC
	真・女神轉生if	ATLUS	價格未定	RPG
	成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	板田吾郎九段之連珠BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB
	本格對戰將棋「聖」BPV	CULTUREBRAIN	1500日圓	TAB
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	私立鳳凰學園PURE HEART 1年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	私立鳳凰學園NATURAL HEART 2年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	私立鳳凰學園SWEET HEART 3年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB

PlayStation 2

2002年4月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
11日	STUNT GP	TAITAS JAPAN	5800日圓(預定)	RAC
18日	熱中!職業棒球2002	NAMCO	6800日圓	SPT
	心跳回憶2 MUSIC VIDEO CLIP(暫稱)	KONAMI	3800日圓	ETC
25日	■機甲武裝G BREAKER 第三次CROWDIA大戰	SUNRISE INTERACTIVE	6800日圓	SLG
	■日美間職業棒球 FINAL LEAGUE	SQUARE	6800日圓	SPT
	■最終電車	VISIT	5800日圓	AVG
	GENERATION OF CHAOS NEXT～失去了的絆～	IDEA FACTORY	6800日圓	RPG
	SURVEILLANCE監視者	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	GALERIANS:ASH	ENTERBRAIN	6800日圓	ACT
	GENERATION OF CHAOS NEXT～失去了的絆～(連動畫DVD)	IDEA FACTORY	8800日圓	RPG
	創作家居！	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
	GALERIANS:ASH X LION COMPLETE PACK	ENTERBRAIN	18500日圓	ACT
	WORLD SOCCER WINING ELEVEN 6	KONAMI	6800日圓(預定)	SPT
中旬	★必殺PACHINKO STATION V3出動MINI SKIRT POLICE	SUNSOFT	5800日圓	SLG
4月	GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	6800日圓	ACT
	SPYHUNTER	MIDWAY GAMES	6800日圓	ACT
	SHINE~編織說話~	SUCCESS	6800日圓	AVG
	絕體絕命都市	IREM SOFTWARE ENGINEERING	6800日圓	AVG
	機甲兵團J-PHOENIX BURST TACTICS	TAKARA	5800日圓	ACT
	機甲兵團J-PHOENIX BURST TACTICS LIMITED EDITION	TAKARA	9800日圓	ACT
	BATMAN外傳~報復之誓~	UBI SOFT	6800日圓	AVG
	SHINE~編織說話~連DRAMA CD版(暫稱)	SUCCESS	8800日圓	AVG

2002年5月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
2日	■來玩PACHINKO吧！	ICS	3800日圓	SLG
	■2002 FIFA WORLD CUP	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	機動戰士GUNDAM 基力之野望~自護獨立戰爭記~	BANDAI	6800日圓	SLG
3日	BLOODY ROAR 3(HUDSON THE BEST)	HUDSON	3800日圓	FIG
16日	FINAL FANTASY XI	SQUARE	7800日圓	RPG
	DDRMAX ~DANCE DANCE REVOLUTION 6TH MIX	KONAMI	5800日圓	ACT
	實況WORLD SOCCER 2002	KONAMI	6800日圓	SPT
	★beatmania打打打!!(THE BEST)	HANDS ON ENTERTAINMENT	3800日圓	ETC
23日	■月之光～沈鐘之殺人～	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	ACG
	NBA2K2	SEGA	6800日圓	SPT
	E.O.E.~崩壞之前夜~	EIDOS INTERACTIVE	6800日圓	AVG
	F1 2002	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	RAC
30日	■PROJECT FIFA WORLD CUP	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SLG
	★DISNEY GOLF CLASSIC	CAPCOM	4980日圓	SPT
	★SIMPLE 2000 SERIES VOL.5 THE 撞磚	D3 PUBLISHER	2000日圓	ACT
	★電車GO!3通勤編 TAITO BEST	TAITO	2800日圓	SLG
下旬	■夏色之砂時計	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
	■夏色之砂時計(初回限定版)	PRINCESS SOFT	7800日圓	AVG
	Red Card	MIDWAY GAMES	6800日圓	不詳
	RUNABOUT 3 NEO AGE	E3 STAFF	6800日圓	RAC
	★WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC	SUCCESS	5800日圓	RPG
5月	■DARK ANGEL~VAMPIRE之默示錄~	SOFTMAX	6800日圓	RPG
	此花2~聽不到的鎮魂曲~	SUCCESS	3800日圓	AVG
	~U~ underwater unit	IREM SOFTWARE ENGINEERING	價格未定	STG
	OTOSTAZ	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	DRAMMATIC SOCCER GAME 成為日本代表吧！	ENIX	價格未定	SPT

2002年6月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
13日	LEMANS 24 HOURS	SEGA	6800日圓	RAC
	★東大將棋4付・矢倉道場	每日COMMUNICATIONS	6800日圓	TAB
20日	■心跳回憶 GIRL'S SIDE	KONAMI	6800日圓	SLG
	波洛古羅斯～最初之冒險～	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
6月	劍豪2	元氣	6800日圓	ACT
	RS~RIDING SPIRITS~	SPIKE	6800日圓(預定)	RAC
	YUDIE的工作室	GUST	6800日圓(預定)	RPG
	ROOMMATE 麻美~妻子是女子高生~	DATAM POLYSTER	6800日圓	AVG
	.hack 感染擴大 VOL.1(連OVA)	BANDAI	5800日圓	RPG
	YUDIE的工作室(限定版)	GUST	9800日圓(預定)	RPG
	★新COMBAT CHORO Q	TAKARA	6800日圓	RAC
	★STREET GOLFER	D3 PUBLISHER	價格未定	SPT
	★RAGING BLAZE~降魔默示錄~	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	6800日圓	ACT

2002年7月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
7月	幻想水滸傳III	KONAMI	價格未定	RPG

2002年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
春	■RACING CONSTRUCTION	SUCCESS	5800日圓	ETC
	PACHISLOT完全攻略~GIGAZONE~	SYSCON ENTERTAINMENT	3500日圓	SLG
	箱庭鐵道~BLUE TRAIN特急編~	SUCCESS	5800日圓	SLG
	JO JO之奇妙冒險 黃金之旋風	CAPCOM	價格未定	ACT
	CHIKICHIKI MACHINE猛RACE ～BLACK魔王&KENKEN～	INFOGRAME HUDSON	6800日圓	RAC
	封神演義2	KOEI	6800日圓	SRPG
	LEGION THE LEGEND OF EXCALIBUR	MIDWAY	價格未定	RPG
	機甲世紀G BREAKER LEGEND OF CROWDIA	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG
	TVware情報革命SERIES IMAGE SCATCH(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES SCORE NOTE(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	TVware情報革命SERIES POLYCRAFT(暫稱)	ARTDINK	4800日圓	ETC
	SWITCH	SEGA	價格未定	AVG
	GUN SURVIVOR 3 DINO CRISIS	CAPCOM	價格未定	STG
	ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE	CAPCOM	6800日圓	AVG
夏	PRIDE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	SPT
	捉馬騮2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	兩人FANTAVISION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	ROOMMANIA#203	SEGA	5800日圓	ETC
	RPG工作室5	ENTERBRAIN	7800日圓	ETC
	PROJECT MINERVA	D3 PUBLISHER	價格未定	SLG
	PACHISLOT ARUZE王國8	ARUZE	價格未定	SLG
	POWER SMASH 2	SEGA	價格未定	SPT
	XI爆發(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	我的暑假2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	電車GO！旅情編	TAITO	價格未定	SLG
	太鼓之達人(暫稱)	NAMCO	價格未定	ETC
	NINJA ASSAULT	NAMCO	價格未定	STG
	PACMAN WORLD 2(暫稱)	NAMCO	價格未定	ACT
	君期盼之永遠~Rumbling hearts～	PRINCESS SOFT	價格未定	AVG
	君期盼之永遠~Rumbling hearts～(初回限定版)	PRINCESS SOFT	價格未定	AVG
	★惡代官	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
秋	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	AXIS	NAMCO	價格未定	不詳
	金礦探測SIMULATION INGOT 79	FAB COMMUNICATION	價格未定	SLG
	信長之野望 ONLINE RPG(暫稱)	KOEI	價格未定	RPG
	GUNBA COLLECTION(暫稱)	NAMCO	價格未定	STG
冬	SOUL CALIBUR II	NAMCO	價格未定	FIG
	TALES OF DESTINY 2(暫稱)	NAMCO	價格未定	RPG



日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	MotoGP3(暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
	★KATAN	CAPCOM	價格未定	TAB
2002年	■.hack 感染擴大 VOL.1(淨遊戲版)	BANDAI	3800日圓	RPG
	■TARZAN FREE RIDE	UBI SOFT	6800日圓	AVG
	LORD OF THE RING	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	不詳
	FEVER6 SANYO公式PACHINKO SIMULATOR	ICS	4800日圓	SLG
	AUTO MODELLISTA	CAPCOM	價格未定	RAC
	SPACE CHANNEL 5	SEGA	價格未定	ACT
	SHADOW TOWER ~ABYSS	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	KING OF COLOSSEUM	SPIKE	價格未定	SPT
	A列車2002(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG
	WAR JUDGEMENT(暫稱)	ARUZE	價格未定	TAB
	THE SPLIZER(暫稱)	ARUZE	價格未定	AVG
	CODE: Inferno(暫稱)	FROM SOFTWARE	價格未定	ARPG
	ARC THE LAD 精靈之黃昏	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	HARRY POTTER和秘密之房間	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	不詳
	Over the Monochrome Rainbow	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC

2003年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	A列車2003(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■FRIENDS~青春之光輝~	NEC interchannel	6800日圓	AVG
	■INTERNET OTHELLO OTHELLO WORLD24	SUCCESS	5800日圓	TAB
	■INTERNET 將棋 將棋道場24	SUCCESS	5800日圓	TAB
	■INTERNET 麻雀 來玩東風莊吧	SUCCESS	5800日圓	TAB
	■INTERNET圍棋 平成棋院24	SUCCESS	5800日圓	TAB
	■AERO DANCING 4 NEW GENERATION	SEGA	價格未定	SLG
	HURDY GURDY(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	PUZ
	TRIANGLE AGAIN	KIKI	價格未定	AVG
	LEVEL DIVE	ENIX	價格未定	AVG
	DRIFT CHAMP	HUDSON	價格未定	RAC
	BX	HUDSON	價格未定	ACT
	STAR OCEAN 3 Till The End Of Time	ENIX	價格未定	RPG
	POINIE'S POIN	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	NET KARAOKE	ERGO SOFT	6800日圓	ETC
	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	5800日圓	RAC
	FLINTSTIONES FEVER! ROCKVEGAS BOX	IDEA FACTORY	5800日圓	RAC
	NBA HOOPZ	MIDWAY	價格未定	SPT
	GUN=HEARTS	IDEA FACTORY	6800日圓	ACT
	創造職業棒球會2002	SEGA	價格未定	SLG
	EXHIBITION OF SPEED	TAITAS JAPAN	5800日圓	RAC
	爆走貨車傳說3~男花道夢浪漫	SPIKE	價格未定	RAC
	拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	HYPER TOOR	3D	價格未定	SLG
	機動戰士GUNDAM相逢在宇宙中纏	BANDAI	價格未定	ACT
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
	山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	決戰III(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	NAVY-FORCE(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
	通信上海(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	聖靈機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	SOUL SURFING(暫稱)	童	價格未定	ACT
	櫻大戰系列	SEGA	價格未定	AVG
	CLOCKWORK TOWER 3	CAPCOM	價格未定	AVG
	TOPGUN	TAITAS JAPAN	價格未定	STG
	LOTUS CHALLENGE	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	團團轉溫泉2(暫稱)	SEGA	價格未定	TAB
	RIDGE RACER最新作	NAMCO	價格未定	RAC
	COMMANDOS 2(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	SLG
	PROJECT EDEN(暫稱)	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	AVG
	Frogger The Great Quest(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	ETERNAL ARCADIA	SEGA	價格未定	RPG
	CLUDCEPT SECOND	SEGA	價格未定	TAB
	HUNDRED SWORD	SEGA	價格未定	SRPG
	D→A(暫稱)	TONKIN HOUSE	價格未定	ETC
	多人類同時PLAY RPG	ATLUS	價格未定	RPG
	THE DUNGEON OF DOLAGA(暫稱)	ARIKA	價格未定	不詳
	NETWORK BIO HAZARD(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	首都高BATTLE ONLINE(暫稱)	元氣	價格未定	RAC
	音樂GAME(暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
	SPORT GAME(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	INTERNET KARAOKE(暫稱)	SUCCESS	價格未定	ETC
	SIMULATION(暫稱)	SEGA	價格未定	SLG
	RACE(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	ARC THE LAD ONLINE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	熊之歌	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	GRAN TURISMO 4(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	大家之GOLF ONLINE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SPT

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	MOJI BURIBON(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	NET對應BOARD GAME(暫稱)	TAKARA	價格未定	TAB
	多人數參加型ACTION ADV(暫稱)	TECMO	價格未定	AVG
	TABLE GAME(暫稱)	TOMY	價格未定	TAB
	CLOCKWORK ONLINE(暫稱)	NAMCO	價格未定	不詳
	新ACTION ADVENTURE GAME(暫稱)	NAMCO	價格未定	AVG
	新棒球GAME(暫稱)	NAMCO	價格未定	SPT
	3D FLIGHT SIMULATION(暫稱)	NAMCO	價格未定	STG
	3D RACE GAME(暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
	TIME CRISIS 3(暫稱)	NAMCO	價格未定	STG
	NAMCO SPORT ONLINE(暫稱)	NAMCO	價格未定	SPT
	PROJECT VENUS(暫稱)	NAMCO	價格未定	不詳
	BOMBERMAN ONLINE(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	BOMBERMAN LAND 2(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	桃太郎電鐵11(暫稱)	HUDSON	價格未定	ETC
	ARMORED CORE Σ PROJECT(暫稱)	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	AIR	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG

Dreamcast

2002年4月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
11日	機動戰士GUNDAM連邦vs自護 & DX	BANDAI	價格未定	ACT
18日	新世紀EVAGELION 綾波育成計劃	BROCCOLI	7800日圓	SLG
	World Series Baseball 2K2(D DIRECT專賣)	SEGA	4800日圓	SPT
下旬	My Merry May	KID	6800日圓(預定)	AVG

2002年5月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
16日	章魚之MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
23日	NBA2K2(D DIRECT專賣)	SEGA	5800日圓	SPT
	餓狼MARK OF THE WOLVES(BEST)	PLAYMORE	2800日圓	FIG
	幕末浪漫第二幕 月華之劍士 FINAL EDITION(BEST)	PLAYMORE	2800日圓	FIG
下旬	■同窗會2 again&refrain	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
5月	ELYSION~永遠之SANCTUARY~	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG

2002年6月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
下旬	★METAL WOLF	PRINCESS SOFT	6800日圓	不詳
	★METAL WOLF(初回限定版)	PRINCESS SOFT	7800日圓	不詳

2002年7月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
7日	NHL2K2(D DIRECT專賣)	SEGA	4800日圓	SPT

2002年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	君期盼之永遠	ALCHEMIST	價格未定	AVG
夏	水夏~SUIKA~	PRINCESS SOFT	價格未定	AVG
	★SIMPLE 2000 SERIES DC THE戀愛ADVENTURE~你回來啦~(暫稱)	D3 PUBLISHER	2000日圓	AVG
	★SIMPLE 2000 SERIES DC THE戀愛ADVENTURE~夏色CELEBRATION~(暫稱)	D3 PUBLISHER	2000日圓	AVG
	★SIMPLE 2000 SERIES DC THE戀愛ADVENTURE~接觸~(暫稱)	D3 PUBLISHER	2000日圓	AVG
2002年	MYSTEREET~不可逆世界的探偵紳士~	ABEI	價格未定	AVG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	FIRST KISS物語2	BROCCOLI	價格未定	AVG
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	創造怪物!	SEGA	價格未定	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	DARK EYES(暫稱)	NEXTECH	價格未定	RPG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	INTERLUDE	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG

XBOX

2002年4月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
18日	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP 2 TAP OUT	CAPCOM	6800日圓	SPT
25日	HALO	MICROSOFT	6800日圓	AVG
	PUCHICOPTER	AQUA SYSTEM	6800日圓(預定)	AVG
	MAD DASH RACING	EIDOS INTERACTIVE	6800日圓	RAC
	MAJIDESU FIGHT!	TAKUYO	6800日圓	ACT
4月	MYST III EXILE(暫稱)	MEDIA QUEST	價格未定	AVG

2002年5月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2日	■2002 FIFA WORLD CUP	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	MYST III EXILE	MEDIA QUEST	6800日圓	AVG
	MYST III EXILE PRIMIUM BOX	MEDIA QUEST	9800日圓	AVG
5月	PHANTOM CRUSH(暫稱)	元氣	價格未定	STG

2002年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	BISTRO CUPIT	SUCCESS	5800日圓	SLG
	BISTRO CUPIT 心跳RECIPT BOX	SUCCESS	9800日圓	SLG
	格鬥超人	MICROSOFT	價格未定	FIG
	JOCKEY'S ROAD	MICROSOFT	價格未定	RPG
	MAXIMUM CHASE	MICROSOFT	價格未定	ACT
	TRANCE WORLD SURF	INFOGRAME HUDSON	價格未定	SPT
	X CHASER	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	F1 2002	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
夏	■Innocent Tears	廣美	價格未定	SRPG
	TRIANGLE AGAIN	KIKI	價格未定	AVG
	鐵騎(暫稱)	CAPCOM	價格未定	SLG
	叢~MURAKUMO~	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	TENELECHA	AQUA PLUS	價格未定	不詳
	CRAZY TAXI 3 HIGH ROLLER	SEGA	價格未定	RAC
	★RALLY SPORTS CHALLENGE	MICROSOFT	價格未定	RAC
2002年	機甲兵團J-PHOENIX+	TAKARA	6800日圓	ACT
	真・女神轉生NINE	ATLUS	價格未定	RPG
	NEVERLAND SAGA	IDEA FACTORY	價格未定	SRPG
	SEGA GT 2002	SEGA	價格未定	RAC
	紅之海 去吧!前往紅之彼方	KOEI	價格未定	SLG
	THOUSAND LAND	FROM SOFTWARE	價格未定	不詳

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	實況WOLRD SOCCER 2002	KONAMI	6800日圓	SPT
	GAIA BLADE	FROM SOFTWARE	價格未定	SRPG



日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	SOUL CALIBUR II	NAMCO	價格未定	FIG
	Style Laboratory	O2	價格未定	SLG
	PANZER DRAGOON最新作	SEGA	價格未定	STG
	RUNEBRID	TAKUYO	價格未定	SRPG
	MASTER SLAVE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	DINO CRISIS 3(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	CRAZY TAXI NEXT(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
	WORLD BILLARD TORNAMNET BREAK NINE	ASK	價格未定	SPT
	SOUL CALIBUR 2	NAMCO	價格未定	FIG
	DEAD TO LIGHTS(暫稱)	NAMCO	價格未定	AVG
	RIDGE RACER最新作	NAMCO	價格未定	RAC
	名稱未定	NAMCO	價格未定	AVG
	KINGDOM UNDER FIRE II	PANDAGRAM	價格未定	SLG
	RELICS	BOTHTEC	價格未定	RPG
	SEGA GT APPEND DISC(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	SEGA GT ONLINE(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	PANZER DRAGOON 最新作(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
	PHANTASY STAR ONLINE(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	★楠瀨由香里之圍棋SEMINAR	SUCCESS	5800日圓	TAB
	★高橋純子之麻雀SEMINAR	SUCCESS	5800日圓	TAB
	★中島哲也之OTHELLO SEMINAT	SUCCESS	5800日圓	TAB
	★米長邦雄之將棋SEMINAT	SUCCESS	5800日圓	TAB

Nintendo Gamecube

2002 年 4 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
25日	RUNE	FROM SOFTWARE	6800日圓	ARPG
	BLOODY ROAR EXTREME	HUDSON	6800日圓	FIG

2002 年 5 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2日	■2002 FIFA WORLD CUP	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
31日	STARFOX ADVENTURE DINASOUR PLANET	任天堂	價格未定	ARPG

2002 年 6 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
27日	■BOMBERMAN GENERATION	HUDSON	6800日圓	ACT

2002 年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
夏	滾動卡比2(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	BATMAN DARK TOMORROW(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	ETERNAL DARKNESS 被邀請之13人	任天堂	6800日圓	AVG
	GOLD MOUNTAIN	FROM SOFTWARE	價格未定	ARPG
	MARIO SUNSHINE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	筋肉人II世~新世代超人VS傳說超人~	BANDAI	價格未定	FIG
	ZOID VS(暫稱)	TOMY	價格未定	FIG
冬	山卡BATTLE(暫稱)	元氣	價格未定	RAC
2002年	薩爾達傳說GC(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	SOUL CALIBUR II	NAMCO	價格未定	FIG
	PHANTASY STAR ONLINE for GC	SEGA	價格未定	RPG
	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG
	DISNEY MICKEY(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	1080° GC(暫稱)	任天堂	價格未定	SPT
	DONKEY KONG RACING(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	METROID PRIME(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE	CAPCOM	價格未定	AVG
	BIO HAZARD CODE:VERONICA 完全版	CAPCOM	價格未定	AVG
	BIO HAZARD 4(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	ETERNAL ARCADIA	SEGA	價格未定	RPG
	★CAPCOM VS SNK 2(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG

Game Boy

2002 年 4 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
18日	冒險！DONDOKO島	GLOBAL A ENTERTAINMENT	4300日圓	SLG
26日	■我的餐廳	KIRAT	3980日圓	不詳

2002 年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
夏	FROM TV ANIMATION ONE PIECE 幻之GRAND LINE冒險記	BANPRESTO	價格未定	RPG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	漢字BOY 3	J・WING	5800日圓(預定)	ETC

Game Boy Advance

2002 年 4 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
11日	電氣BLOCKS!	GLOBAL A ENTERTAINMENT	4800日圓	PUZ
12日	LUNA LEGEND	MEDIA RING	5800日圓	RPG
	徹萬ADVANCE~免許皆傳SERIES~	加賀TEC	4800日圓	TAB
18日	人生GAME ADVANCE	TAKARA	4800日圓	TAB
19日	很喜歡TEDDY	MTO	5480日圓(預定)	AVG
	黑鬍子之佔地遊戲	TOMY	4800日圓	PUZ
	黑鬍子之來玩高爾夫球吧	TOMY	4800日圓	SPT
	綿羊之感覺	CAPCOM	4800日圓	ACT
25日	■網球王子GENIUS BOYS ACADEMY	KONAMI	4800日圓	ACT
	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN	KONAMI	5800日圓(預定)	SPT
26日	■PUKUPUKU天然回覽板	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4800日圓	AVG
	■FORMATION SOCCER~2002~目標是世界杯	SPIKE	5800日圓	SPT
	■SLOT！PRO2 ADVANCE	日本TELNET	4800日圓	SLG
	SPIDERMAN MYSTERIO之威脅	SUCCESS	4800日圓	ACT
	頭文字D ANOTHER STAGE	SAMMY	5800日圓	RAC
	攜帶電獸TELEFANG 2 SPEED	SMILE SOFT	5800日圓	RPG
	攜帶電獸TELEFANG 2 POWER	SMILE SOFT	5800日圓	RPG
	ROCKMAN ZERO	CAPCOM	4800日圓	ACT
	認真的職業棒球	NOW PRODUCTION	4800日圓	SPT
	ADVANCE GT2	MTO	4800日圓(預定)	RAC
	漂亮PRINCESS	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
下旬	說話小鳥俱樂部	ALPHA UNIT	4800日圓(預定)	不詳

2002 年 5 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2日	KONAMI ARCADE GAME COLLECTION	KONAMI	4800日圓	ETC
	MOTO CROSS MANIA ADVANCE	KONAMI	4800日圓	ACT
31日	■實名WORLD DIMENSION SOCCER	UBI SOFT	4800日圓	SPT
	蓋鼠太郎3 LOVE LOVE大冒險	任天堂	4800日圓	ETC
	★V MASTER CROSS	SUCCESS	5800日圓	ETC
5月	■HotWheels ADVANCE	ALTRON	4800日圓	RAC
	BLACK MATRIX ZERO	NEC INTERCHANNEL	5800日圓	SRPG

2002 年 6 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6日	■CASTLEVANIA~白夜之協奏曲~	KONAMI	4800日圓	ACT
14日	FAMILY TENNIS ADVANCE	NAMCO	4800日圓	SPT
27日	★V-RALLY3	INFOGRAM JAPAN	4800日圓	RAC
6月	花札撲克麻雀 和洋中	GLOBAL A ENTERTAINMENT	3980日圓	TAB

2002 年 7 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
7月	■勝負師傳說 哲也~甦醒的傳說~	ATHENA	5800日圓	TAB

2002 年 8 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
8月	EGOMANIA捉著！轉！飛走！	KEMCO	4800日圓	PUZ

2002 年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	WOODY WOOD BECKER(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	PACHISLOT完全攻略ADVANCE	SYSCON ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	GROOVE ADVENTURE RAVE~光與闇之大決戰~	KONAMI	價格未定	ACT
	BLENDER BLOS	INFOGRAMES HUDSON	5200日圓	ACT
	EZ-TALK 中級編(暫稱)	KEYNET	價格未定	ETC
	CINDERELLA GBA(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
	BATLAND(暫稱)	任天堂	價格未定	FIG
	LUNA BREATH(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	THE PINBALL OF THE DEAD	SEGA	價格未定	ETC
	創造職業棒球會！ADVANCE	SEGA	價格未定	RPG
	職業麻雀「兵」EX ADVANCE	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
	TETRIS WORLD(暫稱)	SUCCESS	3980日圓	PUZ
	BAULDER DASH(暫稱)	KEMCO	價格未定	PUZ
夏	黃金之太陽~失去之時代~(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	傳說之STARFEE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	PUZZLE BUBBLE OLD&NEW	MEDIA KITE	4800日圓(預定)	PUZ
	SILK和COTTON	KIKI	價格未定	AVG
	CRAZY CHESS(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	DIGICO COMMUNICATION	BROCCOLI	價格未定	ETC
	DONKEY KONG COCONUT CRACKER	任天堂	價格未定	PUZ
	SABRE WOLF	任天堂	價格未定	ACT
	信長異聞(暫稱)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
秋	ELEVATOR ACTION OLD&NEW	MEDIA KITE	價格未定	ACT
2002年	DIDIKONG PILOT(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	POCKET MONSTER GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	POKEMON	價格未定	RPG
	MAMIMUME MOGACHO TAKO BALL	IDEA FACTORY	4800日圓	PUZ
	FINAL FIRE PRO WRESTLING~夢之團體運營~	SPIKE	價格未定	SPT
	STREET FIGHTER ZERO 3↑	CAPCOM	4800日圓	FIG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	FIG
	金魚物語GBA	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
	MAJIKONE	SOFTMAX	4800日圓	PUZ
	GAME BOY WARS ADVANCE	任天堂	4800日圓	SLG
	Frogger	KONAMI	價格未定	ACT
	馬穴大作戰(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG
	GAMEBOY MUSIC(暫稱)	任天堂	6800日圓	SLG
	SUPER MARIO ADVANCE 3(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	METROID FOR GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	伍右衛門(暫稱)	KONAMI	5800日圓	不詳
	花屋物語GBA	TDK CORE	價格未定	SLG
	CARNIVAL CARNIVAL	任天堂	價格未定	不詳
	MUGENBOG(暫稱)	KONAMI	價格未定	不詳
	櫻桃子之UKIUKI CARNIVAL	任天堂	價格未定	不詳
	米奇和美妮之MAGICAL ADVENTURE	任天堂	價格未定	不詳

NEO-GEO

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	METAL SLUG 4	SUN AMUSEMENT	價格未定	ACT

Wonder Swan

2002 年 4 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
18日	TETRIS	VANGUARD	2800日圓	PUZ
25日	NAMCO SUPER WARS	BANDAI	4980日圓	SLG

2002 年 5 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
25日	機動戰士GUNDAM VOL.3~A BAOA QU~	BANDAI	價格未定	SLG

2002 年 6 月發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
下旬	★X CARD OF FATE	BANDAI	4500日圓	不詳

2002 年發售預定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	GRANSTA CHRONICLE	OMEGA MICOT	5200日圓	SRPG
	★BATTLE SPIRIT VER1.5	BANDAI	價格未定	不詳
2002年	ARC THE LAD 機神復活	BANDAI	價格未定	RPG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	機動戰士GUNDAM MSPLATOON.COM	BANDAI	價格未定	SLG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG
	FRONT MISSION	SQUARE	價格未定	SRPG
	DICE DE CHOCOBO	SQUARE	價格未定	TAB
	犬夜叉2(暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳



QUESTIONNAIRE

各位讀者假如想得到我們本期送出的珍貴禮品，只需要在本頁的表格上填上你的個人資料並回答一份簡單的問卷，寄回香港灣仔皇后大道東80號堅雄商業大廈14樓1401室，並註明「回覆問卷」，我們便會從所有回覆問卷的讀者中抽出獲獎的幸運兒，而且所有回覆問卷的讀者更可以到本編輯部抄取由我們提供的各種遊戲SPECIAL SAVE!

個人資料

姓名：__________

性別： □男 □女

年齡：__________ 職業：__________

身份證號碼：__________ 聯絡方法(電話或E-mail)：__________

[註：以上個人資料只會作贈送獎品時核對身份之用。]

問卷內容

閣下會給本期的內容整體值多少分數？ □
(請在方格上填上分數。1分為最低，10分最高。)

閣下選擇購買本誌的原因是?(可選擇超過一項)
- □ 本誌的遊戲攻略資料詳盡
- □ 本誌內容資料夠新夠快
- □ 本誌的內容夠專業準確、分析獨到
- □ 本誌的副刊內容豐富
- □ 本誌的專題特集吸引
- □ 本誌的排版精美
- □ 本誌的封面精美

其他：__________

請問閣下現時擁有以下哪一些遊戲主機?
- □PLAYSTATION
- □PLAYSTATION2
- □DREAMCAST
- □NINTENDO 64
- □GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
- □GAMEBOY ADVANCE
- □NEOGEO
- □WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR
- □PC

閣下未來打算購買以下哪一些遊戲主機?
- □PLAYSTATION2
- □XBOX
- □GAMECUBE
- □DREAMCAST
- □NINTENDO 64
- □PLAYSTATION
- □GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
- □GAMEBOY ADVANCE
- □WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR
- □NEOGEO

閣下最喜歡本期的哪一些欄目?
(參考下方列出的欄目資料，在方格內填上代該表欄目的數字。最多可填上五個選擇。)
1.□ 2.□ 3.□ 4.□ 5.□

閣下最不喜歡本期的哪一些欄目?
(參考下方列出的欄目資料，在方格內填上代該表欄目的數字。最多可填上五個選擇。)
1.□ 2.□ 3.□ 4.□ 5.□

《GAMEPLAYERS MAGAZINE VOL.30》內容一覽：

(1) EDITORIAL (遊戲時事評論)
(2) NEWS HEADLINE (遊戲相關新聞)
(3) RANKING (各類排行榜)
(4) FEATURE：從《DOUBLE S.T.E.A.L看XBOX機能》(專題)
(5) NEW GAME EXPRESS (即將推出遊戲介紹)
(6) NOW ON SALE (新推出遊戲介紹)
(7) HOW TO WIN：GRANDIA XTREME (遊戲攻略)
(8) HOW TO WIN：WILD ARMS ADVANCE 3RD (遊戲攻略)
(9) HOW TO WIN：BIOHAZARD (遊戲攻略)
(10) HOW TO WIN：XENOSAGA EPISODE 1 ~力之意志~ (遊戲攻略)
(11) HOW TO WIN：鬼武者2 (遊戲攻略)
(12) HOW TO WIN：DEAD OR ALIVE 3 (遊戲攻略)
(13) HOW TO WIN：櫻大戰4 (遊戲攻略)
(14) COLUMNS：次世代角度 (專欄)
(15) COLUMNS：天堂路 (專欄)
(16) ARCADE (街機介紹)
(17) PC GAME (電腦遊戲)
(18) COMIC FUNLAND (漫畫)
(19) JAPANESE IDOL (日本偶像介紹)
(20) MUSIC (日本樂壇專頁)
(21) TOYS & HOBBY (玩具模型介紹)
(22) ANIME (動畫介紹)
(23) EDITOR'S NOISE (編輯觀點)
(24) CHEATS (遊戲秘技)
(25) RETRO GAMES (懷舊遊戲回顧)
(26) RUMOR MILL (流言板)
(27) EDITOR'S LIFE (編者話)

除了本誌之外你還閱讀哪一些遊戲雜誌?
- □ GAME WAVE
- □ GAME WEEKLY
- □ GAME NEXT
- □ GAME STATION
- □ 日文遊戲雜誌

閣下期望本誌未來能夠增加哪一些內容？__________

閣下認為本誌在哪一個方面是最有待改善的呢？__________

最近兩個星期閣下最喜歡玩哪一些遊戲作品(包括電視及電腦遊戲)? __________



參加抽獎讀者注意事項：

1）我們會個別通知所有獲獎的讀者有關領取禮品的事宜。

2）獲通知的讀者需親臨本誌編輯部領取禮品，並須出示身分証以便核對身份。

抄取SAVE DATA的讀者注意事項：

1）請在下方列出的「今期SAVE DATA一覽」中註明你想抄取的遊戲資料內容

2）讀者須自備有足夠空位的MEMORY CARD

3）請於星期三至星期六早上11時至下午5時，致電過編輯部登記後，親臨本誌編輯部抄取資料

4）請出示身分證以便核對身份

今期SAVE DATA一覽(請在你需要的SAVE資料後面的方格上畫上記號)

遊戲名稱	機種	SAVE內容	所需容量	
ACE COMBAT	PS	可選用所有MISSION及戰機	1 BLOCKS	☐
BREATH OF FIRE IV	PS	出現「電擊屋」	1 BLOCKS	☐
COOL BOARDERS 4	PS	可選用所有模式及賽道	1 BLOCKS	☐
DEAD OR ALIVE	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
DINO CRISIS	PS	隱藏服裝及無限大砲	1 BLOCKS	☐
EHRGEIZ	PS	可選用FF7的角色	2 BLOCKS	☐
GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	☐
INFINITY	PS	全CG GALLERY有齊	2 BLOCKS	☐
PSYCHIC FORCE 2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
R・TYPE Δ	PS	可選用隱藏機	1 BLOCKS	☐
SD GUNDAM GGENERATION	PS	全機體圖鑑	2 BLOCKS	☐
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
STREET FIGHTER ZERO 3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4	PS	可選用隱藏TEAM及場地	2 BLOCKS	☐
大家的哥爾夫	PS	可選用所有角色	3 BLOCKS	☐
大家的哥爾夫2	PS	可選用所有角色	2 BLOCKS	☐
久遠之絆	PS	全CG GALLERY有齊	1 BLOCKS	☐
鬥神傳3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
頭文字D	PS	可選用所有車及賽道	1 BLOCKS	☐
電車GO	PS	可鑑賞全路線MOVIE	1 BLOCKS	☐
悠久幻想曲ALL STAR Project	PS	全圖片及授業課程Data	1 BLOCKS	☐
瑪魯王國之人形公主	PS	可選用8個隱藏公仔	1 BLOCKS	☐
機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	☐
鐵拳	PS	可選用DEVIL KAZUYA	1 BLOCKS	☐
鐵拳2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
鐵拳3	PS	可選用所有角色及隱藏模式	1 BLOCKS	☐
鬼武者	PS2	可選用熊貓服	420 KB	☐
BLOODY ROAR 3	PS2	可選用所有角色	130 KB	☐
BLOOD THE LAST VAMPIRE	PS2	全ENDING記錄	166KB	☐
WINNING ELEVEN 5	PS2	可選用所有隱藏TEAM & 全英文名	108KB	☐
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	PS2	齊隱藏PARTS & 全版面選擇可能	81KB	☐
GRAN TURISMO 3A-spec	PS2	金錢MAX	1BLOCKS	☐




GAMEPLAYERS 遊網誌
ONLINE
magazine
The Unique OnlineGames Magazine
29
ISSUE 29
12 APRIL. 2002
HK$10
望梅止渴
新英雄門
傳奇
Dominus Online
Archaean
Whitenight
不費分毫就玩得到白夜
遊戲內容全面披露！
久違了的金庸群俠傳Online
又再看看遊戲中有甚麼改變
古龍群俠傳網路版
金鵬島秘密繼續曝光
齊天大聖孫悟空Online
齊齊來先睹為快
免費玩得到
Ragnarok Online
Mimesis Online
N-Age
神話
本期優惠
繼續送你現金
HK$200~


XBOX銷量不振被迫減價求全？！
GAME
PLAYERS 遊戲誌
VOL. 031
THE CHOICE OF SERIOUS & PROFESSIONAL GAMERS
2002.04.10
www.gameplayers.com.hk
HK$25
©2002 Disney Tarzan (TM) owned by Edgar Rice Burroughs, Inc. and used by permission copyright © 2002 Edgar Rice Burroughs, Inc. and Disney Enterprises, Inc. All rights reserved. ©Touchstone Pictures
Characters from Final Fantasy video game series: ©1990, 1997, 2001, 2002 Square Co., Ltd. All rights reserved. Developed by Squaresoft
Disney
SQUARESOFT
KINGDOM HEARTS
キングダム ハーツ
速報！
下半年度RPG大作
STAR OCEAN 3 Till the End of Time
專題特集
SCE社長
久多良木健
談完全網絡世界
保證資料最齊全
超級機械人大戰IMPACT
解開「支援效果」之秘密
FIRE EMBLEM封印之劍
其他攻略內容
WILD ARMS ADVANCE 3rd
XENOSAGA EPISODE I ~力之意志~
鬼武者2
GRANDIA XTREME
ARMORED CORE 3
詳盡攻略正式展開
KINGDOM HEARTS